

576

KByte

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK
OLVASS ÉS NYERJ!

200.000 FT-OS
NYEREMÉNYJÁTÉK

FANTASZTIKUS
ELŐFIZETŐI AKCIÓ,
AJÁNDÉK TELJES
KÖZLEMÉNYKAL

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360 WII PS2 DS PSP

AZ
576
OLDALAS
ÚJZETEKBE
25%-KAL
OLCSÓBB!

EXKLUZÍV BESZÁMOLO

E3 2009

Los Angelesből jelentkezzünk: röbb,
mint 80 játékot próbáltunk ki az év
legnagyobb játékkiállításán!

TESZT (PC, PS3, XBOX 360)

FIGHT NIGHT 4

Megérkezett minden idők legszebb
sportjátéka! És ami a legjobb:
a minősége is hasonlóan jó lett!

TESZT (PC, PS3, XBOX 360)

PROTOTYPE

Ez történik, ha szabadon engedsz egy különleges
képességekkel rendelkező, de erkölcsi érzéket
nélkülszerű antihőst New Yorkban!

The Sims 3

Bevalljuk férfiasan: rákattantunk. Az EA szappanopera-szimulátora szórakoztató, változatos és gyönyörű lett!

2009. június
799,-



**2 AJÁNDÉK
POSZTER!**

Tesztek

The Conduit, EA Sports Active,
Ghostbusters, Secret Agent Clank,
Bottle Tumbler, Blinx Commando,
UFC 2009, Terminator Salvation,
Red Faction Guerrilla, Pokémon
Platinum, Jagged Alliance



SPLINTER CELL: CONVICTION



GOD OF WAR 3



SUPER MARIO GALAXY 2



METAL GEAR SOLID

Uralkodj a gépeken!

ESET Smart Security

Válaszd a megfelelő robotot
számítógép védelmére.
Ha júniusban megnézed
a Terminátor Megváltást a moziban,
majd valamelyik 576 boltban
megvásárolod az ESET Smart
Security biztonsági programcsomag
dobozos változatát, mozijegyed
árát beszámítjuk a szoftver árába.



we protect your digital worlds



Június 4-től a mozikban



© 2009 Sony Pictures Releasing International.
Minden jog fenntartva.
www.intercom.hu/terminatormegvaltas

576
boltok

BUDAPEST Árkád Üzletközpont Őrs vezér tere 25/a., Arena Plaza Kerepesi út 9., Campona Üzletközpont Nagytétényi út 37-43., Duna Plaza Váci út 178., Europark Üllői út 201., Mammut 2 Üzletközpont Lövőház u. 2-6., Pólius Center Szentmihályi út 131., Westend Üzletközpont Váci út 1-3.,
DEBRECEN Debrecen Plaza Péterfia u. 18., Debrecen Fórum Csapó utca 30., **EGER** Agria Park Törvényház utca 4., **GYŐR** Árkád Győr Budai út 1., **KECSKEMÉT** Malom Bevásárlóközpont Korona u. 2., **NAGYKANIZSA** Kanizsa Centrum Táborhely u. 4., **NYÍREGYHÁZA** Korzó Bevásárló Központ Jókai Mór tér 7., **PÉCS** Árkád Pécs Bajcsy Zsilinszky utca 11/1., **SZEGED** Szeged Plaza Kossuth Lajos utca 119., **SZOLNOK** Pelikán Bevásárlóközpont Ady Endre u. 15., **TATABÁNYA** Vértess Center Győri út 7-9.

Impresszum

576

576 KByte

A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Bényi László
(grath@576.hu)
Layout és tördelés: Szalontai Attila
(sz.attila@576.hu)

Laptulajdonos

Balogh Zsolt

Marketingigazgató

Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

Hirdetésfelvétel

Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

Kiadó

Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levél cím: 1329 Budapest, Pf. 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda

Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
(Felölös vezető: Gerhard Stocker igazgató)

Terjesztés

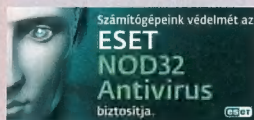
Hírker Rt. NH Rt.

Előfizetés

Comgame „576” Kft. és alternatív terjesztők.
Előfizetés levél címe: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elofizetes

A kiadványban megjelent
szöveges és illusztrációs anyagok
bármilyen módon való felhasználása
csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN: 2060-3126

KIEMELT PARTNEREINK



Számítógépeink védelmét az
ESET NOD32 Antivirus
biztosítja.



A könyvbíródom
Libri



AFRIKAI MÁGYÁR EGYESÜLET
www.ahu.hu



vodafone

SZIASZTOK!

Az előző hónapban szinte minden héten el kellett utaznunk valahova, azóta viszont kissé megnyugodott az élet. Csak egyetlen utat kellett megtennünk – igaz, azt a világ másik oldalára, egy négy napig tomboló kiállítás mélyére. A hazai újságok közül egyedülként tudósítottunk a helyszínről, így csak nálunk olvashattok személyes élményeket az E3 legnagyobb durranásairól. Olyan demókat játszottunk végig, mint a God of War 3, a Forza 3 vagy a New Super Mario Bros, hogy mindhárom konzolról említsünk egy-egy nagy durranást.

Mindenkinek a figyelmébe ajánlom a mozgásérzékelő berendezésekről szóló írásunkat, hisz ezek, úgy tűnik, mindenképpen az elkövetkezendő egy-két év legfontosabb berendezései lesznek. Most már nincs visszaút, a Wii után a PS3 és az X360 is megkapja a maga hivatalos, ultramodern berendezését, így ha tetszik, ha nem, kalimpálni fogsz! Ha ez nem tetszik, akkor se búsulj, mert az E3-on már felvetette a fejét a következő nagy trend is, igaz, egyelőre csak három játékkal. Ez pedig a 3D, külön szemüveggel. Igaz, amit ki lehetett próbálni, az gagyi volt,

de egy-két éven belül valószínűleg ebből is általános elfogadott dolog válik – megint lehet új tévét venni!

Persze az itthon maradtak sem unatkoztak, közel sem. Megérkezett a Sims 3, és csodák csodája, még mi, megkeseredett Call of Duty-ragongók is élveztük a vidám kalandokat. Persze utána fejest ugrottunk New Yorkba, kétszer is: egyszer szellemirtóként, mászor pedig egy szuperhősként; utóbbi azért kellemesebb élmény. És e hónapban megérkezett az a játék, amelyre az újságban nem dolgozó irodisták is rávetették magukat: alig tudtuk elrugdosni a népeket a Fight Night és az UFC elől, egész hónapban mentek a fogadásokkal és üvöltésekkel szűfolt párbajok.

És mit várhattok a következő számba? Sok lelemest, de az már biztos, hogy kétszer megint utazunk, jó messzire...

Jó játékok!
Grath

576 KÖNYV 08. SZÁM tartalom 2008. JÚNIUS

MÉG TOBBET AKARÉK TUDNI? LÁTOGASS EL AZ 576.HU RA



18

HEAVY RAIN NYOMOZÁS A SIKÁTORBAN

Modern nyomozás az interaktív film és a tényleges játék határmezsgyéjén. A Quantic Dream ismét újít, minden idők leglátványosabb thrillerét moztatva meg PS3-on, fotorealistikus helyszínekkel és már rémisztően hús-vér emberekkel.



22

MASS EFFECT 2 NYOMOZÁS AZ ÜRBEN

Shepard kapitány öngyilkos misszióra indul, megint, a galaxis megmentése érdekében, megint. Grandiózus folytatás végletekig csiszolt játékelemekkel és forradalmi dialógus rendszerrel, minden idők leglátványosabb sci-fi világában!



32

SPLINTER CELL: CONVICTION NYOMOZÁS A SÖTÉT BEN

Sam Fisher úr több éves láblógatás után visszatér, hogy magányos ügynökként Bourne utánozva eredjen lánya gyilkosainak nyomába. Forradalmi újítások, elképesztő körítés és hatalmas sikerrel kecsgető innováció!





06 CSEVEGŐ

Visszafogott csevegés

08 SAJTÓKONFERENCIÁK

Grafikonokban szűkülőködő prezentációk a nagy hármastól

22 DJ HERO

Ritmuspróba elektronis zenére, keverőpulttal

15 FORZA 3

Látványos száguldás a Gran Turismo legnagyobb konkurensével

16 LOST PLANET 2

Az elveszett planéta felolvadt, de az Akridok még mindig nagyon gonoszak

17 ALIEN VS PREDATOR

Újabb közönségtalálkozót szervez a galaxis három legveszedelmesebb frakciója

24 NEW SUPER MARIO BROS

Mario és társai már megint egymás fején ugrálnak, ezúttal rögtön négyen

26 PSP GO

Negyedik generációs PSP vadonat új formával

28 TONY HAWK RIDE

Tony Hawk műanyag gördeszkával próbálkozik

29 NO MORE HEROES 2

Minden idők legbunkóbb főhőse visszatér

30 ALAN WAKE

Alan Wake úr ébredszik és még sosem volt ilyen morcos!

31 DANTE'S INFERNO

Kalandozás a Pokol legsötétebb bugyraiban

34 HALO ODS

Az elveszett kommandósok csoportján harcolnak a Covenantok ellen, a főnök nélkül

36 MOZGÁSÉRZÉKELŐK

A Wii sikerét látva a Microsoft és a Sony is akar egy szettet a mozgásérzékelés tortájából

39 UNCHARTED 2

Drake úr Indiana Jonest megszégyenítő kalandokba keveredik Ázsiában

40 SUPREME COMMANDER 2

Chris Taylor másodszorra is megpróbál forradalmat kirobbantani az RTS-ek világában



576 KBYTE TESZTEK

ANNO: CREATE A NEW WORLD	96
BATTLE FANTASIA	74
BIONIC COMMANDO	82
BLOCK BREAKER DELUXE (MOBIL)	94
EA SPORTS ACTIVE	66
FIGHT NIGHT ROUND 4	76
GHOSTBUSTERS	68
HAWX (MOBIL)	94
JAGGED ALLIANCE	97
JOHNNY BRAVO (DS)	97
LINE RIDER FREESTYLE (DS)	96
MAGICIANS QUEST – MYSTERIOUS TIME (DS)	96
MYSIMS PARTY (DS)	97
NIGHT AT THE MUSEUM (DS)	97
ONECHANBARA: BIKINI ZOMBIE SLAYERS	81
POKÉMON PLATINUM	95
RED FACTION GUERRILLA	90
SACRED 2	56
SECRET AGENT CLANK	72
SONIC THE HEDGEHOG 2 CRASH! (MOBIL)	94
SPECTRAL FORCE GENESIS (DS)	96
TERMINATOR SALVATION	88
THE CONDUIT	64
THE HUMANS (DS)	97
THE SIMS 3	58
TRIVIAL PURSUIT (MOBIL)	94
UFC 2009 UNDISPUTED	86
ZENO CLASH	80

adamondja

valószínű

csevegő

szintén

beszól

Los Angelesből
• Jelenlétük:
• Kaliforniában
• sincs mindig
• esőmentes, meleg idő.
• Ez mondjuk nem volt
• gond, legalább
• nem száma volt
• az egész E3...

• Szervusztok!
• Oké, felfogtuk, hogy nincs weboldal,
• néhányan még azért sem akarnak gyilkolni
• menni a szerkesztőségbe, mert erről nem
• írtok a mostani fórumon. De azért valami
• pontos dolgot meséljétek már róla...
• Art

Jelenleg az új oldal a belső hálózaton már
bőgészhető, működik majdnem minden,
a starttra tervezett funkció, jelenleg az
adatokkal való feltöltés zajlik. Ez pont
olyan élvezetes és változatos munka, mint
amilyennek hangzik, szóval az ezt végző-
ket hastáncos lányokkal és nagy adag
sörrel tartjuk vissza az öngyilkosságtól.

Sziasztok!
Láttam a neten az új PSP-t, és érdekelne,
hogy lesz-e valaha tényleg új kézikonzol
a Sonytól, vagy örökre a PSP-t fogják
pofozgatni, fejleszteni? Persze nem néz
ki rosszul az új gép, de hát ez azért ugyanaz
a gép, ami 2004-ben jelent meg – nem
lenne ideje valami tényleg újnak? Oké, egy
kézben fogható PS3 durva lenne, de azért
az elmúlt öt évben biztos ki tudtak volna
találni valami erősebb gépet, nem?
The_Sage

NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei,
a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!

X-Men Origins: Wolverine
X360-as Wolverine-t nyert:
Huszár János, Pécs

Men of War
Men of War-t nyert:
Kádár Tamás, Kecskemét

Demigod
Demigodot nyert:
Bajkó Norbert, Esztergom

InFamous
InFamous-t nyert:
Falusi Péter, Budapest
Kovács Péter, Szabadbattyán

Ezen számunk nyereményjátékai
SOCOM Confrontation (86. oldal), Company of Heroes: Tales of Valor
(53. oldal), The Sims 3 (62. oldal), Ghostbusters (71. oldal), Secret
Agent Clank (72. oldal), Fight Night Round 4 (76. oldal), Biomic
Commando (82. oldal), UFC 2009 (85. oldal), Terminator Salvation
(87. oldal), Red Faction Guerrilla (91. oldal)

Mindenkit nagy tisztelettel
megkérünk, hogy a válasz
mellett a címét és a tele-
fonszámát is tüntesse fel,
mert ezek hiányában még az
amúgy tökéletes választ sem
tudjuk elfogadni. Most is volt
ilyen, szóval kérjük, kérjük
figyeljétek erre nagyon!

A nyeremények kipo-
stázása a következő számunk
megjelenéséig megtörté-
nik, ha valami gond lenne,
azt emailben jelezzük. Sok
szerencsét!



De, ha nagyon muszáj lett volna, biztos
ki tudtak volna hozni valami erősebb
gépet. Azonban a négy és fél éves kor
egy kézikonzolnál még nem olyan sok
(Európában ráadásul csak 2005 szeptem-
berében jelent meg), még nincs itt az
ideje a cserének. Amúgy a PSP go
nem csak kinézetében tud többet, mint
a régi masina, de alapos változások is
történtek – a legnagyobb mindenkép-
pen az, hogy már nem boltban veszed
a játékokat hozzá, hanem a neten
keresztül töltöd le őket – az azért forra-
dalmi dolog, még akkor is, ha hasonló
lehetőség azért volt eddigi is; de ez
lesz az első, ahol csak ez a megoldás él
majd!

Hy 576!
Megvettem a Sims 3-at, és már végig is
játszottam. Azt szeretném kérdezni, hogy
mikor jön az első kiegészítő csomag hozzá,
és mi lesz benne?
Kösz!
Abu 99

Hát, először is gratulálunk, hogy
sikerült végigjátszanod a Simset, nem
teljesen értjük, hogy ez hogy sikerült,
de mindenképpen nagy dolog – tekintve,
hogy a játéknak nincs vége... Kie-
gészítő csomagok terén egyelőre nagy a
kavarodás, nincs egyértelmű informá-
ció. A Sims 2-höz ugye a nagy kie-
gészítő fél évente, menetrendszerűen
márciusban és szeptemberben érke-
tek, és ebbe a ritmusba zavart bele a
sok minikiegészítő, a Cuccok. Mivel
utóbbi most nem valószínű, hogy lesz
(a játékba beépítve van egy bolt, ott
lehet pár eurócentért cuccokat venni),
maradnak a hagyományos expanziók
– de az EA elmondása szerint idén nem
biztos, hogy kijön az első. ■

EZT IS NYERD MEG!

A Sony felajánlásának köszönhetően kisor-
solásra vár egy példány a PS3-as SOCOM-
epizódból, a Confrontationból.
A kérdésünk igen egyszerű: melyik fejlesz-
tőcsapat készítette az első részeket?

A választ emailben a
nyeremenyiatek@576.hu címre küldjétek.
Határidő: 2009. július 6.

Egy gondolattal
gyorsabban

ESET
Smart
Security

NOD32 technológiával

INTEGRÁLT KOMPONENSEK
NOD32 vírusvédelem
NOD32 kémprogramvédelem
Személyi tűzfal
Levélsemméztűrő



www.eset.hu

we protect your digital worlds



in FAMOUS



JÖN!

KILLZONE® 2



109.990,-



E3 09



Egy strandolás és egy katasztrofálisan szürke rendezvény után az E3 megint régi fényében tért vissza! Rendben, ez kissé túlzás, hisz a gazdasági válság hatását lehetett érezni: a standok egyszerűek voltak, senki nem szórta a pénzt, és bögyös csajokból is jóval kevesebb volt, de mégis – az E3 visszatért a látványos, hangos gyökereihez. És ami ennél is fontosabb, rengeteg jó játékot láttunk, minden platformon, minden stílusban. És ezek mellett voltak bejelentések hardverekről, láttunk sci-fire emlékeztető mozgásérzékelőt, és akármerre néztünk, plasztik hangszereket láttunk. Jövőre ugyanítt, remélhetőleg akkor már a válság jelei nélkül, teljes gőzzel!

[ÍRTA GRATH, SASA, W]

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

TARTALOMJEGYZÉK

ALAN WAKE.....	30
ALIENS VS PREDATOR.....	17
ASSASSIN'S CREED 2.....	40
ASSASSIN'S CREED BLOODLINES.....	27
AVATAR.....	22
BAND HERO.....	13
BATMAN: ARKHAM ASYLUM.....	38
BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2.....	33
BAYONETTA.....	20
BIOSHOCK 2.....	29
BLUR.....	20
BRINK.....	20
BRUTAL LEGEND.....	21
CASTLEVANIA.....	
LODS OF SHADOW.....	22
DANTE'S INFERNO.....	31
DARK VOID.....	21
DEAD SPACE EXTRACTION.....	40
DIRT 2.....	15
DJ HERO.....	12
DRAGON AGE ORIGINS.....	39
FINAL FANTASY.....	
CRYSTAL CHRONICLES.....	
CRYSTAL BEARERS.....	31
FINAL FANTASY DISSIDIA.....	27
FORZA 3.....	15

GOD OF WAR 3.....	37
GOLDEN SUN DS.....	25
GRAN TURISMO 5.....	15
GRAN TURISMO FOR PSP.....	27
GRINDER.....	20
GUITAR HERO 5.....	12
GUITAR HERO GREATEST HITS.....	12
GUITAR HERO VAN HALEN.....	12
HALO 3 ODST.....	33
HEAVY RAIN.....	18
HOMEFRONT.....	14
LEFT 4 DEAD 2.....	33
LEGO INDIANA JONES 2.....	29
LEGO ROCK BAND.....	13
LITTLEBIGPLANET PORTABLE.....	27
LOST PLANET 2.....	16
LUNAR: SILVER STAR HARMONY.....	27
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2.....	25
MASS EFFECT 2.....	22
METAL GEAR RISING.....	22
METAL GEAR SOLID PEACE WALKER.....	27
MX VS ATV REFLEX.....	40
NEW SUPER MARIO BROS.....	24
NHL 10.....	33
NIE.....	32

NO MORE HEROES.....	
DESPERATE STRUGGLE.....	29
PIRATES OF THE CARIBBEAN.....	32
PIXELJUNK MONSTERS DELUXE.....	27
PROFESSOR LAYTON AND THE.....	
DIABOLICAL BOX.....	25
RESIDENT EVIL PORTABLE.....	27
ROCK BAND BEATLES.....	13
SCRIBBLNAUTS.....	25
SONIC ALL-STAR RACING.....	39
SPLINTER CELL CONVICTION.....	32
SPLIT SECOND.....	16
STAR WARS REPUBLIC HEROES.....	40
SUPREME COMMANDER 2.....	40
STAR WARS BATTLEFRONT.....	
ELITE SQUADRON.....	27
TEKKEN 6.....	38
TONY HAWK RIDE.....	28
UNCHARTED 2: AMONG THIEVES.....	39
WARHAMMER 40,000:.....	
SPACE MARINE.....	22
WET.....	029
ZELDA WII.....	22
ZELDA: SPIRIT TRACKS.....	25

A demók, előzetes verziók minőségét azekket az ikonokkal jelöltük: de figyelni, ezek nem a végleges termékre vonatkozó előzetesek, hanem csak és kizárólag a bemutatott, pár percet, legfeljebb fél órát tartó részletek vonatkozásban. A Lost Planet 2 demója például valami fertelmes volt, de biztosan vagyunk benne, hogy a végleges játék remek lesz.

FANTASZTIKUS

Szórakoztató vagy éppen elképesztően látványos – de mindenképpen olyan, amit többször is kipróbálnak, amiért megérte sorban állni.

IGÉRETES

Vannak benne pozitív jelek, sőt, ezek vannak többségben. Azonban nem tökéletes még a dolog, bőven van hely a fejlődésre.

AGGASZTÓ

A demó nem érdekes, vagy a dolgok nem működnek benne, vagy éppen baromira szaggatott – nem élveztük, na.

KATASZTROFÁLIS

Ugh, Valami nagyon félresikerült – a játék persze ettől majd még lehet jó, de ez a demó így inkább ártott, mint használt.



KLÓNSZÉLY

Valahol láttuk már... de hol is? Ja, megvan, a szomszéd standon, csak ott a főszereplő haja picit más színű volt...



ILYET MEG NEM LÁTTUNK

Különleges látványvilág, valami új játékmekanika, vagy egy friss online lehetőség – de valami különleges.



MINDENT BELE

Autóverseny lopakodással és RPG elemekkel. Oké, ez extrém példa, de külön jelezzük a keverékjátékokat.



MULTIPLATFORM

Multiplatform/Exkluzív – Utóbbit fogad ritkán látni, ezek a játékok ma már ritkábbak, mint a fehér holló; az viszont divat, hogy egy játék vagy öt platformra is kijön.



EXKLÚZÍV

A könnyebb fájtkódolás érdekében kis ikonokkal jelöltük meg a játékokat, hogy a legfontosabb jellemzőkkel első látásra tisztában legyél. Jöjjen ezek rövid leírása!



VALAMI ÚJ

Kakukktojás: nem folytatás, nem remake, nem mellékszál, nem filmen alapul hanem – most figyelj! – tényleg valami teljesen új!



VERPATAKOK

Oké, ma már nem nagy szám egy ellőtt fej, de azért ma is vannak ultrabrutális, kegyetlenül véres játékok.



ONLINE

A multiplayer ma már önmagában nem egy nagy szám, de ez a játék valami különlegeset tud ezen a téren.



MINŐSÉGI FOLYTATÁS

Vannak az egyszerű második, harmadik részek, és vannak azok a folytatások, amelyek új szintre emelik a játékot.



E309

Az E3 legnagyobb bejelentéseit évek óta a három konzolgyártó sajtókonferenciáitól lehet várni. Igaz, a hírekre éhez világunkban rengeteg dolog előre kiszivárog, de így is fantasztikus érzés ott ülni több ezer kolléga között, pár méterrel figyelni, ahogy Steven Spielberg vagy Hideo Kojima osztja meg – a marketingesek – észrevételeit a világról, a játékokról. Következzen a 2009-es show három nagy sajtókonferenciájának krónikája – és franc essen a Nintendo PR-osaiba, hogy pont úgy időzítették a dolgot, hogy onnan nehegy át lehessen érni a Sonyhoz; így a Iwata úrról és Reggie-ről lemaradtuk...

SONY, MICROSOFT,

SONY



Ezerszer kineveltük őket, amikor beígérték, hogy az épp következő év most már tényleg a PS3 éve lesz, de most az egyszer igazat kell adnunk a Sonynak: a 2010-es felhozataluk lehangolóan tűnik. Gyakorlatilag minden nagy sorozat megkapja a maga igényes folytatását, és új dolgokkal is készülnek. No de haladjunk sorjában – mint arról már hónapokkal ezelőtt is írtunk, felfedték a világ előtt az új PSP-t, a Go becenevet kapott negyedik verziót. Gyakorlatilag minden, amit korábban írtunk róla, igaz lett (sőt, a show előtt egy héttel a képek is kijöttek: feltölthető képernyője van, az UMD-t el lehet felejtani, és úgy általában minden téren fejlődött kicsit.

Ha van új hardver, hát arra új játékok is kellenek. Szerencsére lesz is, a megannyi inséges esztendő után idén őszől megindul az áradat. Végre jön a PSP-4 Gran Turismo (800 autómoddellel, de sajnos egy versenyeken csak négy kocsi vehet részt és

MICROSOFT



Máig nem értjük, hogy mi miatt kellett kétségbeesetten értesíteni mindenkit, hogy öt perccel előbb kezdődik a sajtókonferencia, amikor ezt semmi nem indokolta. Mindegy, a Rock Band Beatles kezdés erősnek bizonyult, egyrészt az intro is mesés, másrészt a játékkal sincs semmi baj (Rock Band, mint eddig, csak épp egy ének helyett akár három vokalistával), harmadrészt az odacipelt Yoko Ono, Olivia Harrison, Ringo Starr és Paul McCartney csapatát is ritkán látni, nekünk például ez volt az első...

Később jött rengeteg várt és elvárt játékbemutató (Tony Hawk Ride, Modern Warfare 2, Final Fantasy XIII – jövő tavasszal jön angolul), pár meglepetésbejelentés (Crackdown 2 és Left 4 Dead 2), majd jönnek az igazi nagygagyúk. Alan Wake visszatér, Sam Fisher szintén – és mindketten bombaformában! Ezt követte a Forza 3 és a Halo ODST

NINTENDO



Egy tipp, ha véletlenül nagyszabású konferencia megszervezésére adnád a fejed: nem feltétlenül jó ötlet, ha lusta, plusz jelen esetben az időelőltőlástól szenvedő újságírókat hajnali fél nyolcra csődített oda a helyszínre. Mindegy, legalább azzal a szokásával felhagyott a Nintendo, hogy statisztikákkal, kimutatásokkal és hosszas Powerpoint-prezentációkkal bizonyítsa: sikeresek. Ezt már mindenki tudja, mindenki tisztában van vele, hogy mind a Wii, mind a DS sikeres, kazalszám adják el a két gépet a játékokat, ráadásul az új játékosréteg megszólításával milliószám kelnek el a Nintendo új sorozatait is.

A konferencián négy nagy bejelentés szólt a régi Nintendo-fánoknak, az úgynevezett hardcore közönségnek. Ebből a legérdekesebb a két Super Mario-játék volt – a New Super Mario Bros, illetve a Super Mario Galaxy 2. Az előbbi tulajdonképpen



1. GOMBOK

A színes gombokat természetesen ritmizálni kell, így a DJ-nak meg kell figyelnie, hogy az a lyuk, amit a trackben a már lejátszott dalok kitöltik.

2. FÉNYKÉP

Amikor az „út” valami fényképpé válik (mint a képen a kékszárnál), ez azt jelenti, hogy a tracket el kell tolni.

3. REWIND MERCE

A DJ-nak meg kell figyelnie a fényképet, hogy a tracket el kell tolni, és meg kell tolni a számat, hogy a tracket el kell tolni a korábbi irányba (a képen a kékszárnál).



4. FÉNYKÉP

A DJ-nak meg kell figyelnie a fényképet, hogy a tracket el kell tolni, és meg kell tolni a számat, hogy a tracket el kell tolni a korábbi irányba (a képen a kékszárnál).

5. FÉNYKÉP

A DJ-nak meg kell figyelnie a fényképet, hogy a tracket el kell tolni, és meg kell tolni a számat, hogy a tracket el kell tolni a korábbi irányba (a képen a kékszárnál).

6. FÉNYKÉP

A DJ-nak meg kell figyelnie a fényképet, hogy a tracket el kell tolni, és meg kell tolni a számat, hogy a tracket el kell tolni a korábbi irányba (a képen a kékszárnál).

Amikor a DJ a turntable-ra teszi a lemezt, a fényképet a tracket el kell tolni, és meg kell tolni a számat, hogy a tracket el kell tolni a korábbi irányba (a képen a kékszárnál).

Ez a DJ-nak meg kell figyelnie a fényképet, hogy a tracket el kell tolni, és meg kell tolni a számat, hogy a tracket el kell tolni a korábbi irányba (a képen a kékszárnál).



Amikor a DJ a turntable-ra teszi a lemezt, a fényképet a tracket el kell tolni, és meg kell tolni a számat, hogy a tracket el kell tolni a korábbi irányba (a képen a kékszárnál).

Amikor a DJ a turntable-ra teszi a lemezt, a fényképet a tracket el kell tolni, és meg kell tolni a számat, hogy a tracket el kell tolni a korábbi irányba (a képen a kékszárnál).

Amikor a DJ a turntable-ra teszi a lemezt, a fényképet a tracket el kell tolni, és meg kell tolni a számat, hogy a tracket el kell tolni a korábbi irányba (a képen a kékszárnál).

BAND HERO



Az eltérő cím alatt egy új, szokványos Guitar Hero szériát fogsz látni. A Band Hero nem tud, mint a Guitar Hero, hogy a lemezt a tracket el kell tolni, és meg kell tolni a számat, hogy a tracket el kell tolni a korábbi irányba (a képen a kékszárnál).



ROCK BAND BEATLES



Az első, a Beatles Rock Band Beatles game, a lemezt a tracket el kell tolni, és meg kell tolni a számat, hogy a tracket el kell tolni a korábbi irányba (a képen a kékszárnál).



LEGO ROCK BAND



Az első, a Lego Rock Band Beatles game, a lemezt a tracket el kell tolni, és meg kell tolni a számat, hogy a tracket el kell tolni a korábbi irányba (a képen a kékszárnál).



BRINK

Kidd BETHESDA

SPLASH DAMAGE

10.04

Az idő múlásával az emberek egyre inkább a demutatóra támaszkodnak, csak arra, ami megmutatja, hogy mi fog történni a jövőben. Az idő múlásával az emberek egyre inkább a demutatóra támaszkodnak, csak arra, ami megmutatja, hogy mi fog történni a jövőben. Az idő múlásával az emberek egyre inkább a demutatóra támaszkodnak, csak arra, ami megmutatja, hogy mi fog történni a jövőben.

A Brink tulajdonképpen egy taktikai harctéri stratégia, ami a harci akciók és a taktikai harctéri stratégia közötti különbséget mutatja ki. Az idő múlásával az emberek egyre inkább a demutatóra támaszkodnak, csak arra, ami megmutatja, hogy mi fog történni a jövőben.



BLUR



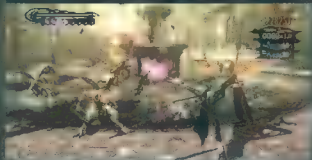
Az idő múlásával az emberek egyre inkább a demutatóra támaszkodnak, csak arra, ami megmutatja, hogy mi fog történni a jövőben. Az idő múlásával az emberek egyre inkább a demutatóra támaszkodnak, csak arra, ami megmutatja, hogy mi fog történni a jövőben.



BAYONETTA



Az idő múlásával az emberek egyre inkább a demutatóra támaszkodnak, csak arra, ami megmutatja, hogy mi fog történni a jövőben. Az idő múlásával az emberek egyre inkább a demutatóra támaszkodnak, csak arra, ami megmutatja, hogy mi fog történni a jövőben.



GRINDER



Az idő múlásával az emberek egyre inkább a demutatóra támaszkodnak, csak arra, ami megmutatja, hogy mi fog történni a jövőben. Az idő múlásával az emberek egyre inkább a demutatóra támaszkodnak, csak arra, ami megmutatja, hogy mi fog történni a jövőben.



Az idő múlásával az emberek egyre inkább a demutatóra támaszkodnak, csak arra, ami megmutatja, hogy mi fog történni a jövőben. Az idő múlásával az emberek egyre inkább a demutatóra támaszkodnak, csak arra, ami megmutatja, hogy mi fog történni a jövőben.

Az idő múlásával az emberek egyre inkább a demutatóra támaszkodnak, csak arra, ami megmutatja, hogy mi fog történni a jövőben. Az idő múlásával az emberek egyre inkább a demutatóra támaszkodnak, csak arra, ami megmutatja, hogy mi fog történni a jövőben.





Az a Brúta! kategóriába soroltuk
metálzene, a Schafheres... ne... mindegy. A kétféle demo...
tölés... Kisse... az... és...
... kicsit suta volt.

Az átvétel - mondta - nemcsak az új generációk, hanem a régiak számára is fontos. A fiatalok a közösségi média segítségével könnyen megismerhetik az átvétel történetét, és az átvételről is sokan beszélnek. Jó sok van, aki meg akarja látni, hogy az átvétel milyen hatással volt a közösségre. Tim azt mondta, hogy az átvétel az, amit a közösség nem lát, és az, amit a közösség nem beszél. Eddie azt mondta, hogy az átvétel az, amit a közösség nem lát, és az, amit a közösség nem beszél. Az átvétel az, amit a közösség nem lát, és az, amit a közösség nem beszél.

Az embereknek az a legnagyobb problémája, hogy nem tudják megmondani, mikor kell rájuk vigyázniuk. Az embereknek az a legnagyobb problémája, hogy nem tudják megmondani, mikor kell rájuk vigyázniuk.



„Mindenki a Fidesz mellett állt, de a kormányt kétszázszor is elutasították és elcsúszhatatlan nem volt az ellenfelek miatt, mi sem tudtuk megállítani a kormányt”.

ment-á t Mivel
Volt a m
egy a
az volt
voltage volt
ehhez hozzá a
a a a



kiado CAPCOM AIRTIGHT

ezek az
nem össze és ezen az sem
ötötte a már elvart szintet. Az
a (ez akár üt
a töl Will
vetekszik a
és a Nikola Tesla is és a sztori
kilésnek tűnik a
ezekre a nem ez a

között
eltérés, csak
az
Itt, a
Itt, a
Itt, a
Itt, a
Itt, a

Ám
amikor
át öket a,
vádaszt
mert
Igazi
a

Min értenem a jól megdolgozott és a zavaros és labilis állapot azért a zavaros állapot és a nagy mennyiségű humusok.

Az érdekes, hogy a jogszabályban van benne a külső és a belső határolás, azaz a belső oldalon zárhatunk, vagy felfele



Sajnos a Dark Void a kének (mind szó szerint, átvittén) és a robotok a földi emberek mellett a felirat nem tükrözi a

CSAK BEJELENTVE

Legyen bármilyen nehéz is, a Mass Effect 2 nem lesz olyan egyszerű, mint az első rész. A játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe, és a játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe, és a játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe.

SPACE MARINE

Négyfős csapatot irányító akciójáték a Warhammer 40K univerzumában játszódik. A játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe, és a játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe.



CASTLEVANIA: LORDS OF HADO

Kojima közreműködésével készült a játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe, és a játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe.



METAL GEAR RISING

A következőket tudni: 1) nem lesz olyan egyszerű, mint az első rész. A játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe, és a játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe.



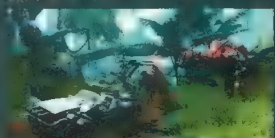
ZELDA WII

A játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe, és a játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe.



AVATAR

A játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe, és a játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe.



MASS EFFECT 2



Kiadó: EA Fejlesztő: EA Játék: Sci-Fi Megjelenés: TAVASZ



Az első rész után inkább az Uncharted 2-re húzott. A játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe, és a játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe.

A játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe, és a játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe.

A játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe, és a játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe.

A játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe, és a játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe.

A játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe, és a játékban a csapatot a központi, minikinek is van szerepe.



TONY HAWK RIDE

ACTIVISION ROBOMODO PS3



Ennél kissé kevesebb, hogy a Ride
bemut. Iai sokan ez ik hogy cs. l
az utolsó, tudtuk de
aztán

Az itta csukával is
56t a Skate
mozdulatokat a
torta a Elég
és
rátehénkedni
mellettünk brazil

A demo karakterünk nekünk csak kellett. A karakterünk fantáziájának és a trükkökkel már nem amikor ugyanazta trükkök következtek.



Az ült az asztal mellett anno az
 búrinnak ez vitte a sírba, hogy az
 mi most sokkal mint egy...
 habony sokkal...
 mint a... nem kitalált Wili... A
 furán... a való...
 deszka szélének itt...
 lés a kéz... a...

megkérdezte a lányt: "Hát, mi van a bajod?"
 "Nem tudom," felelte. "Nem értem meg,
 hogy lehet az, hogy a szomszédaimnak van
 egy szomszédja is, az az én szomszédom, és
 én vagyok az ő szomszédja is, de én nem látom
 őt."





NO MORE HEROES DESPERATE STRUGGLE



Küldd el a címet: info@szekciok.hu | Tel: 06 30 410 0000 | Web: www.szekciok.hu | 2010

Az új, gyertya katanával a No More Heroes valószínűleg minden idők egyik legjobb játékává fogja válni. Így is szerethető főhősök és a szexuális szatíra egyaránt.

A No More Heroes az a rész, amelyben a Travis Touchdown karaktere a városát megmenti. A játék a városi életet és a szexuális szatíra egyaránt. A játék a városi életet és a szexuális szatíra egyaránt.

akartak elarolni, az a városi életet és a szexuális szatíra egyaránt. A játék a városi életet és a szexuális szatíra egyaránt.

A Travis Touchdown a vezetés viszont a városi életet és a szexuális szatíra egyaránt. A játék a városi életet és a szexuális szatíra egyaránt.

tas a városát megmenti. A játék a városi életet és a szexuális szatíra egyaránt.

A Travis Touchdown a vezetés viszont a városi életet és a szexuális szatíra egyaránt. A játék a városi életet és a szexuális szatíra egyaránt.



LEGO INDIANA JONES 2



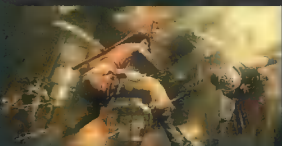
Indiana Jones ismét összerakja magát, hogy a LEGO-bírdalomban. A második rész éppen ezért ugyanannyi nem változott a formulán, mint az első. A játék a városi életet és a szexuális szatíra egyaránt.



WET



Kizárólag szerepjátékok értékelése után a WET terepe téved. A kalandos utat a WET ugyanazzal a tutorial pályákkal jelen az új. A játék a városi életet és a szexuális szatíra egyaránt.



BIOSHOCK 2



Ismeretlenek nem akarják, hogy a BioShock 2 a városi életet és a szexuális szatíra egyaránt. A játék a városi életet és a szexuális szatíra egyaránt.



ALAN WAKE

kiadó: MICROSOFT fejlesztő: REMEDY kiadás: 2010



urak, a legelőkerült, ráadásul technikailag demozs és
egyéb, helvett rendezésen.

A Silent Hillt és a
AW új a történetet:
a egy felel
a történesek Az
az életre
a
tosan
a
része a rint – Ala ké
a
lott

szinte alacsony állat az adott esetben ellenfél egy külső nézetes akciójára emlékeztet ebből a



de irreális eszközökkel.
Alan közelében a teremteni általában nem a egy ezt a



Wake-up call nem a felébredés, hanem a felébredés utáni első órákban a leggyorsabban felébredő emberek számára. A felébredés utáni első órákban a leggyorsabban felébredő emberek számára. A felébredés utáni első órákban a leggyorsabban felébredő emberek számára.



SPLINTER CELL: CONVICTION

MOD: UBISOFT



de visszatekintés az éves Késesrel
de
Baueres
csereélve Alázás módra

Sam Fisher a világ egyik legjobb kémje, aki a világ minden tájáról gyűjti a bűnösöket. A játékban Fisher a CIA egyik legfontosabb ügynöke, aki a világ minden tájáról gyűjti a bűnösöket. A játékban Fisher a CIA egyik legfontosabb ügynöke, aki a világ minden tájáról gyűjti a bűnösöket.



Sam Fisher a világ egyik legjobb kémje, aki a világ minden tájáról gyűjti a bűnösöket. A játékban Fisher a CIA egyik legfontosabb ügynöke, aki a világ minden tájáról gyűjti a bűnösöket.



Sam Fisher a világ egyik legjobb kémje, aki a világ minden tájáról gyűjti a bűnösöket. A játékban Fisher a CIA egyik legfontosabb ügynöke, aki a világ minden tájáról gyűjti a bűnösöket.



Sam Fisher a világ egyik legjobb kémje, aki a világ minden tájáról gyűjti a bűnösöket. A játékban Fisher a CIA egyik legfontosabb ügynöke, aki a világ minden tájáról gyűjti a bűnösöket.





NIER

A kultúra és a technika szándékozo
Nier, Ma a különös, a különös
Black, a különös, a különös
epuleteket, a különös, a különös
hordozván ezzel az

Enix számára készülő masszív
újto
(romba döntvén ezzel városokat
de eme különös

egyéb, a különös, a különös
A különös, a különös
A különös, a különös

gyönyörű, a különös, a különös
gyönyörű, a különös, a különös
modernizált, a különös, a különös
ellenfeleink, a különös, a különös
VII óta, a különös, a különös
és a különös, a különös
és a különös, a különös

tűzlabdák, villám-
már csak azért
mert
több, a különös, a különös
kiegészítő

A történetet a különös, a különös
A különös, a különös
A különös, a különös
A különös, a különös



POTC: ARMADA OF THE DAMNED

kiadó GAMES 2010



A kapitány, a különös, a különös
A különös, a különös
A különös, a különös
A különös, a különös



válni, a különös, a különös
A különös, a különös
A különös, a különös
A különös, a különös

A történetet a különös, a különös
A különös, a különös
A különös, a különös
A különös, a különös

A történetet a különös, a különös
A különös, a különös
A különös, a különös
A különös, a különös

HALO 3 ODST



MICROSOFT

BUNGIE

XBLA

megjelenés: 2009. március 24.

Egyetlen, de az az, hogy a Halo 3 ODST (On the Border of Silence and Death) már nem az a kitalált világ, amelyben a Master Chief és a Spartanok a világ minden táján járva megpróbálják megvédeni a bolygót a külső fenyegetéssel szemben. A Halo 3 ODST egy teljesen új, de mégis ismerős világot tár elénk, amelyben a Spartanok a világ minden táján járva megpróbálják megvédeni a bolygót a külső fenyegetéssel szemben.

Az ODST egy teljesen új játék, amelyben a Spartanok a világ minden táján járva megpróbálják megvédeni a bolygót a külső fenyegetéssel szemben. A Halo 3 ODST egy teljesen új, de mégis ismerős világot tár elénk, amelyben a Spartanok a világ minden táján járva megpróbálják megvédeni a bolygót a külső fenyegetéssel szemben.

Egyetlen, de az az, hogy a Halo 3 ODST (On the Border of Silence and Death) már nem az a kitalált világ, amelyben a Master Chief és a Spartanok a világ minden táján járva megpróbálják megvédeni a bolygót a külső fenyegetéssel szemben. A Halo 3 ODST egy teljesen új, de mégis ismerős világot tár elénk, amelyben a Spartanok a világ minden táján járva megpróbálják megvédeni a bolygót a külső fenyegetéssel szemben.

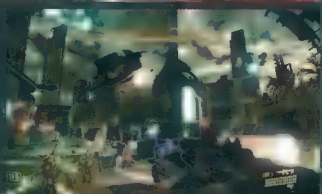
Miután az az, hogy a Halo 3 ODST (On the Border of Silence and Death) már nem az a kitalált világ, amelyben a Master Chief és a Spartanok a világ minden táján járva megpróbálják megvédeni a bolygót a külső fenyegetéssel szemben. A Halo 3 ODST egy teljesen új, de mégis ismerős világot tár elénk, amelyben a Spartanok a világ minden táján járva megpróbálják megvédeni a bolygót a külső fenyegetéssel szemben.

Az ODST egy teljesen új játék, amelyben a Spartanok a világ minden táján járva megpróbálják megvédeni a bolygót a külső fenyegetéssel szemben. A Halo 3 ODST egy teljesen új, de mégis ismerős világot tár elénk, amelyben a Spartanok a világ minden táján járva megpróbálják megvédeni a bolygót a külső fenyegetéssel szemben.

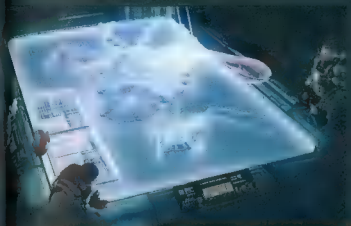




Híres alkotók közül a színteremtésben mint
 a 18. században a barokk, majd a klasszicizmus, a
 19. században a romantika és a realizmus, a
 20. században a modernizmus és a postmodernizmus
 irányzatok alakultak ki. A 21. században a digitalizáció
 és a globalizáció új kihívásokat jelentenek a
 művészet számára.

[illegible]

Address correspondence to Dr. Robert N. Van Emmerik, Department of Health, Behavior, and Society, Johns Hopkins University, 615 North Wolfe Street, Baltimore, MD 21205, USA. E-mail: rvanemmerik@hsph.jhu.edu



LEFT 4 DEAD 2

[illegible][illegible]

WATTS FIELD BAD COMPANY

Yan lehetségem van, például a Bad
Company 2. albuma és a
égbekiáltóan nagy előrelépés volt az
első albumomhoz képest, és a fehér
lemezeken kívül egyáltalán nem voltak új dolgok
csak azért, mert az új
ok és a kutyák még
előlünk (utóbbiaknak
láttuk, és mind a négy kasztnál sokkal, de
sokszor volt az első részben). És
csak a kedvéért: és nekem



Bőrfzetői akció

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék játékszoftver*

9588 + 7500 = 17088 Ft helyett

**CSAK
9999 Ft**

Választható játékok:

PC



PSP



PS3



PS2



XBOX
360



7089 Ft megtakarítás!

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

Extra előfizetői ajánlatunk

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék MIRROR'S EDGE, vagy
MERCENARIES 2 játékszoftver*

9588 + 11900 = ~~21488~~ Ft helyett

Konzolosoknak

**CSAK
9999 Ft**



Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék SPORE
játékszoftver

PC-seknek

**CSAK
9999 Ft**



Részletek: www.576.hu/elofizetes

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

MEGJELENT!

The SIMS 3

The Sims 3 Gyűjtői változat,
csak az **576** KByte üzletekben!



The Sims 3
alapjatek

2 GB-os Sims
gyémánt USB kulcs

Tippak-trükkök
füzet magyarul

Exkluzív letölthető
sportautó

MAGYAR
NYELVEN

14.999,-!

VIDÉKI ÜZLETEINK

Debrecen Fórum BK.
Debrecen Plaza
Eger-Agria Park
Győr Arkád
Kanisza Centrum
Kaposvár Corso Center
Kecskemét Mallom
Nyíregyháza Korzó
Pécs Arkád
Szeged Plaza
Szolnok Pelikán BK.
Tatabánya Vértess Center

06 70 377 7159
06 70 377 7180
06 70 377 7181
06 70 377 7182
06 70 377 7184
06 70 377 7170
06 70 377 7183
06 70 377 7185
06 70 377 7186
06 70 377 7187
06 70 377 7188
06 70 377 7189

BUDAPESTI ÜZLETEINK

Arena Plaza
Arkád Üzletközpont
Campona Üzletközpont
Duna Plaza
Europark
Mammut 2 Üzletközpont
Pólus Center
Westend Üzletközpont

06 70 377 7151
06 70 377 7152
06 70 377 7153
06 70 377 7154
06 70 377 7155
06 70 377 7156
06 70 377 7157
06 70 377 7158

Részletek: www.576.hu

tesztek

amikben megbízhatok

TARTALOM ANNO: CREATE A NEW WORLD 96 BATTLE FANTASIA 74 BIONIC COMMANDO 88 BLOCK BREAKER DELUXE (MOBIL) 94 EA SPORTS ACTIVE 66 FIGHT NIGHT ROUND 4 76 GHOSTBUSTERS 68 HAWX (MOBIL) 94 JAGGED ALLIANCE 97 JOHNNY BRAVO (DS) 97 LINE RIDER FREESTYLE (DS) 96 MAGICIANS QUEST - MYSTERIOUS TIME (DS) 96 MYSIMS PARTY (DS) 97 NIGHT AT THE MUSEUM (DS) 97 ONECHANBARA: BIKINI ZOMBIE SLAYERS 91 POKÉMON PLATINUM 95 RED FACTION GUERRILLA 90 SACRED 2 56 SECRET AGENT CLANK 72 SONIC THE HEDGEHOG 2 CRASH! (MOBIL) 94 SPECTRAL FORCE GENESIS (DS) 96 TERMINATOR SALVATION 88 THE CONDUIT 64 THE HUMANS (DS) 97 THE SIMS 3 58 TRIVIAL PURSUIT (MOBIL) 94 UFC 2009 UNDISPUTED 88 ZENO CLASH 88



info

ÉRTEKELŐNK MAGYARÁZATA

- 10 Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbját is. Legenda lesz.
- 9 Az adott kategória egyik ásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.
- 8 Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.
- 7 Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.
- 6 Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele.
- 5 Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van...
- 4 Néhány ora eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.
- 3 Ha a játéktípus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.
- 2 Ha szakítás után depressziósan kinézni akarsz magad, ez pont jó lesz.
- 1 Hát, végülis elindul, szóval technikaiaknak lehet nevezni.



GRATH

Főzerkesztőnk ezúttal Los Angelesben lógatta a lábát kerek egy hűtő, élvezve a E3 lánykát és kiállított játékaikat, alaposan elkerülve a tényleges munkát.



SZATI

Grath távollétére kizsákmánvá szeretett töredélni két órási ebédszünetekre ment, kielte netfigyességét és mindent megett a minimális munkáért!



WILSON

Naponta kapott ideg-rohamot az E3-as helyettesítés és tudósítás alatt, így továbbra is várja, mikor ismeri el végre zsenialitását az impresszumban.



SASA

Sasa ötször látta az egy angolokat az Uncharted 2 kipróbálása után, egyszer a poklot az Alan Wake-nél, de tökéletesen a Wii Fit Plusra várt!



TYLER

Tyler e hónapban véglegesen belemegedett az ügencenációs konzolok világába, alaposan megkínálva a nyári kínlati legjobban várt darabjait.



GREG5

Greg5 szupertípusos játékos a Prototype játékokon. Szerinte nem annyira jó, mint az Infamous, de még így is eljátszódott az ártatlan járókelőkkel!

[PROTOTYPE]

NEM TUDOM, KI IS VAGYOK VALÓBAN. A MAGULIST BARÁTAINKNAK MINDOGYARI ÉS EMBERI LÉNYEK SZERINT A NEVEM ALEX MERCER. EGY KÖZMÁNY-ÜGYVÉTELEK TITKOS PROJEKTJEKENT MÉRŐDŐ LABORATORIUMBAN ÉRTAM MEGAMMHOZ. KORÁBBAN MEGHALTAM VAGY CSAK EGY SZÉKŰ GENETIKAI MÉRLET TERMÉKE VAGYOK? NEM TUDOM EGYELŐRE, DE FENYT KELL DERÍTENEM MINDENRE. A LABOR PROFAL ALAPOSAN ALULÉRTÉHELTÉK ÉRŐMET ÉS ÉPESSEGEIMET: A LESZIJAZÓ ACÉLKAPCSOKAT HURKALCÍKÁKENT SZAKÍTOTTAM SZÉT, AZ ÉPÜLET ELŐTT ALLO FÉNYVERES HÖMMANDOSOKAT PEDIG PUSZTA KEZZEL PILLANATOK ALATT FELTRANCsíROZTAM, MAJD MEGINDULTAM NEW YORK ELETTL PEZSGÓ UTCAIN.



kiadó **activation**
fejlesztő **radical**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **jún. 12.**
multiplayer **nincs**

Bár nincsenek emlékeim, valahogy nem ilyennek kéne lennie egy amerikai nagyvárosnak. Egyes negyedekben a hadsereg tankjai és helikopterei cirkálnak, máshol vörös, négykézláb szökellő brutális mutáns lények öldösik a lakosságot. Nekem azonban nincs félnivalóm semmitől és senkitől. Múltam kiderítése érdekében számtalanszor kerültem összeütközésbe mindkét társasággal, de esélyük sincs ellenem. A felhőkarcolókon Peter Parkert megszégyenítő módon szökellek át, számtalan, folyamatosan fejlődő harci képességemnek és fegyveremnek hála pedig nemhogy a csoportosan támadó elit gyalogos

EBBEN A JÁTÉKBAN NINCS MORALIZÁLÁS, NEM LEHETSZ JÓ – TULÉLÉSÜNK SZÁMÍT, HA MINDENKI MÁS BELEHAL IS!

katonának, de még a harckocsiknak vagy a nagyobb mutánsoknak sincs sok esélyük ellenem. Mostanában néha már légi csapással is próbálkozni ellenem, de én ilyenkor csak fanyar mosollyal arcamon felkapok pár utamba eső kamiont, és velük tisztítom meg az égboltot. Persze át is vehetném az irányítást bármelyik harci jármű fölé, de minnek, ha egyszer pengém és karmaim is legalább ugyanolyan hatékony fegyverek. Génorzóként bárki külsejét és képességeit felhasználhatom, így ha valami igazán védett erődítménybe

kell éppen behatolnom, elég csak az oda passzoló álcát magamra öltötnem. Én vagyok a Pókember és a Terminator egy személyben – mégsem tudom, ki is vagyok valójában.

HORROR AZ ALTERNATÍV NEW YORKBAN

Most, hogy a nagy fejlesztők és kiadók ráeszméltek, hogy egyszerűen képtelenség a GTA-k nyomába érni bármilyen nagyvárosban játszódó, óriási bejárható területeket ígérő genszterszimulátorban, inkább megpróbálnak némiképp alternatív irányokba elmenni. Az mindenesetre érdekes, hogy

a PlayStation 2 éra két platform-sorozátát, a Sly Coopert és a (Naughty Dog utáni korszakban) Crash-t

tető alá mindkét csapat ennyire más, ennyire brutális és ennyire egymással megegyező irányba mentek tovább. A Prototype minden tekintetben igen nagy hasonlóságot mutat az előző számunkban tesztelt Infamousszal – és ebből következően a Crackdownnal is –, de mégis teljesen más hangulatot sugároz magából, és harcrendszere is nagyban eltér a Sucker Punch gyermekében látottaktól. Míg Infamous inkább sci-fi elemekkel keverte a városi szabadságot, addig a Prototype inkább enyhén horrosztikusra sikerült és inkább a közelharca koncentrált.

A háttér szerint egy alternatív jövőben járunk, ahol Egyesült Államokat gyilkos vírustámadás éri. A mutáns sejteteket egy New York-i metróállomáson engedik szabadon, és ezek szisztematikusan kezdik elemészteni és megfertőzni a nagyváros lakosságát. Hadiállapotot hirdetnek, a sugárutakon megjelennek a tankok, a levegőben helikopterek cikáznak, egész városon úrrá lesz a félelem. Ilyen környezetben tér magához egy laborban főhősünk, Alex Mercer, aki ébredésekor azt sem tudja, ki ő és hogyan került oda. Nem kell sok idő azonban, hogy felfedezze a magában rejlő emberfeletti erőt és köpenyes szuperhő-sőket megszégyenítő képességeket. Elindul hát, hogy végül fényt derítsen egy mindent átszövő összeesküvésre, saját kilétére és megítéltséjére New Yorkot a mutánsoktól.



Mindezt egy döbbenetes akciódús, hangulatos és kidolgozott intro meséli el számunkra. A kiindulási pont kicsit klisé, de egyáltalán nem rossz – így óriási kár, hogy az egész sztori csak egyfajta funkcionális háttérként szolgál a folyamatos brutális gyilkoláshoz. A küldetések között többnyire csak monoton párbeszédet hallgathatunk végig, néha egy-két érdekes részzel, de semmi olyannal, amire akár csak pár nap múlva is emlékezni fogunk. Nem tudom, ha már ennyire profi intró sikerült összedobni, miért nem lehetett kicsit mélyebb tartalmat adni a sztorinak, vagy urambocsá az unalmas hablatyolás helyett inkább látványos, akciódús átvezetőket összehozni.

SZABADSÁG, SZERETEM

Szerencsére már a játék kezdeti szakaszában megdöbbenik a Prototype számos tényleg lehangoló tulajdonsága. Hiába, azért mégsem volt hiába a közel négyéves fejlesztés. Alex bár a GTA4 Nicójával ellentétben nem pattanhat be New York bármely autójának volánja mögé, erre egyáltalán nincs is szüksége. Óles ugrásaival villámgyorsan

mindenféle rusnyaságtól nyüzsgő utcát egyetlen másodperc töltötését nélkülül járhatunk be, sajnos csak külső terek vannak a Prototype-ban, szinte egyetlen épületbe se tehetjük be lábunkat. A város megvalósítása még így is kimagasló, a járókelők, járművek a lámpáknak engedelmessé, közlekedési szabályokat betartva mozognak és hihetően

az átlagos New York közsön vissza ránk, hétköznapijaitól élő emberekkel. Más részeket viszont teljes egészében megszállt a hadsereg, a sugáratok tankok cirkálnak, fejük felett helikopterek húznak el, és csak megfelelő személyazonosság bizonyítja a után engednek a fontosabb épületek közelébe, ellenkező esetben habozás nélkül tüzet nyitnak ránk. A legveszélyesebb környezet azonban a fertőzötték világa, főleg hogy ezeken a helyeken rendszerint igen nagy erőkkel előbb-utóbb megjelenik a hadsereg is, másfelől a villámgyors, nagy sebű rusnyaságok jóval nagyobb veszélyt jelentenek ránk, mint a gyalogos katonák.

■ Ha valakit meg akarunk alázni, különleges képességek nélkül, pusztán öklünkkel, lábunkkal végezzük ki

FÉLELMETES A HASONLÓSÁG AZ INFAMOUS-HÖZ – IGAZ, A SONY JÁTÉKA HAJSZÁLNIVÁL IZGALMASABB, HANGULATOSABB

szeli a város utcáit, egy-egy nagyobb elrugaszkodás után becsapódásakor szolid kis krátert hagy maga után, a kocsikat, buszokat is könnyedén felborogtatja. Ráadásul főhősrünk Pókembert is messze maga mögött hagyva mászik, ugrál a felhőkarcolók, tényleg nincs számára megmászhatatlan akadály, New York égbenyúló épületei valóságos különbejáratú játszótérrel jelennek számára. Tényleg fantasztikusan hozták össze Alex mozgáskultúráját, öröm nézni, ahogy villámgyorsan, gyönyörű mozgásanimációkkal csimpaszkodik, ugrál, szalad a falakon. Függetlenül a vízszintes irányban is jó ideig képes rohagnálni, sőt, lendületet véve a falakról óriási távolságokra ugorhat el, főleg a későbbi „siklóernyőző” képességének segítségével.

Az alternatív New York utcáit – illetőleg annak egy igen terjedelmes részét – teljesen szabadon, kötöttségek nélkül járhatjuk, repülhetjük be, a játék szabadságfoka nagyjából az Assassins Creedhez és a Spiderman-játékokhoz hasonlítható. Egy igen fájó pont van csupán: bár félelmetes, hogy ekkora, milliányi embertől, járműtől,

reagálnak minden eseményre. Ha felkapunk egy verdát és a járókelők közé vágjuk, mindenki hanyatt-homlok menekülésebe fog, míg ha emberi álcát öltve sétálhatunk a tömegben, reakciók akkor is teljesen hitelesek. Alex természetesen nem épp egy oklevéles illetenár, az emberek közt sétálva ellentmondást nem tűrően kisebb közmozdulatokkal lökődi arányba az útjába álló halandókat, ennek kidolgozottsága szintén az Assassins Creedben látottakhoz hasonlítható, és bár nem gyakran fogunk csak úgy natúrban sétálni, kellemes apróság.

A város lemodellezése elsőrangú munka, sok híresség utcát már látásból könnyű felismerni – mégsem volt hiába a fejlesztők által készített több tizezernyi fotó –, de persze akadnak komoly eltérések. Például a valódi New York keleti részén tudtommal nincs egész épületeket elfoglaló, magukból génnmanipulált rusnyaságokat ontó kaptárak; bár az is igaz, hogy még nem jártam ott. A város nagyjából három különböző típusú területre osztható: a normál, még fertőzésmentes helyszíneken

Hová tűnt a multiplayer?

Legnagyobb bánatunkra hiába töltöttem a játék megjelenésének idejét majd egy teljes évvel, még ezt is csak úgy sikerült tartani, hogy mindenféle multiplayer részt kívágtak a Prototype-ból. A kezdeti hírek szerint a kooperatív hentes mindenféleképpen helyet kapott volna a játékban – ezt a küldetések viszonylagos egyszerűsége miatt nem is lett volna olyan nehéz megvalósítani, mint mondjuk egy GTA-ban –, de az egymás elleni csatározások is legalább ekkora élményt nyújtanának, főleg, ha a mutánsokat is irányításunk alá vonhattuk volna. A cég fejelei szerint azonban az időhiány miatt nem tudták volna a kellően magas színvonalat biztosítani multiplayer módban, ám attól nem zárkoztak el, hogy a későbbiekben egy letölthető kiegészítő formájában esetleg a hiányosságot. Mindenesetre nagy kár érte, a Mirror's Edge óta nem volt játék, ami ennél jobban ordított volna a multi komponensért.





MUTÁNS VÉRFÜRDŐ

No és vajon mekkora félnivalónak van egy ilyen gyilkos, vérázta, katonai ellenőrzés alatt álló városban? Hát nem sok, Alex ugyanis az egyik legtaposabb anihós, akit Sylar óta láttunk. A fegyveres kommandókat egyetlen brutális ökölcsapással küldhetjük másvilágra, még csoportosan sincs esélyük, köszönhetően a területre sebző speciális képességeinknek. Lendületet véve kisebb krátert létrehozva csapódhatunk be közéjük, de akár gyilkos, földből előtörő csáppokkal is felnyársalhatjuk őket, kihívást tényleg nem jelentenek. Úgy már kissé nehezebb dolgunk lesz, ha páncélos támogatást is kapnak, bár ha megfelelő útvonalon közelítjük meg őket, akkor nem lehet gondunk, réven elég lassan és nehézkesen mozognak és lönek. Igazából csak arra kell vigyáznunk, hogy miatt hevenyen csépeljük a tankot kedvenc halálosztónk – azért nekik már kell jó pár csapás –, a relatív mozdulatlanság közben mások ne nagyon találjanak el. Itt már érdemes figyelnünk sarokban látható minitérképet is, mely szerencsére kijelzi az összes ránk nagyobb veszélyt jelentő egység helyzetét. Ha sokan vannak, érdemes olyan útvonalon megközelíteni őket, hogy egyszerre csak egy-kettő tűzvonalába kerüljenk be, és fokozatosan felőrölni páncélzataikat.

Az igazi problémát azonban nem ők, hanem a helikopterek fogják jelenteni. A négy-ötös

csoportokban, kiszámíthatatlanul cirkáló propelleresek bármikor bárholnán ránk zúdíthatják égi áldásukat, mely már azért számottevő sebzdéssel jár. Bár felkapathatunk a harcterről egy rakétavetőt, melynek két lövésevel roncsalhatsz változtathatjuk őket, a fegyver hajkurászása miközben vagy negyvenen lönek ránk izomból, elég macerás. Főleg hogy csak öt-hat rakéta jár egy RPG-hez, aztán mehetünk másikat keresni. Bár a falakról, tetőkről elrugaszkozva is megostromolhatjuk őket, az automatikus célzórendszer ellenére a távolság miatt elég nehéz csapásokat bevinni nekik. Szintén egy lehetőség, hogy hozzájuk vagdossuk az utunkba kerülő tartálykocsikat vagy tetszőleges, öt tonnát meghaladó objektumokat, azonban ezek elől elég könnyen kitérnek, néha pedig olyan távolságból bombáznak, hogy ilyen típusú támadásra esélyünk sincs az adott helyről. Külön szemétség, hogy bizonyos időközönként folyamatos utánpótlás érkezik belőlük.

Bár életerőnk lassan, de folyamatosan töltődik vissza, ha egy ideig nem kapunk be sebést és tényleg elsőpró erejű támadásokra vagyunk képesek, a játék második felében érvényesül a „sok lud mutánszt győz” szabály. A huszadik küldetés környékétől már elsőpró létszámú hadseregek ellen kell felvennünk a harcot, nem ritkán tucatnyi tank, negyven-ötven katona és hat-hét

■ Ezúttal nem elképzelhetetlen a pofon, ahol szó szerint a fal adja a másikat.



Lv

A totális háború elérte a Legjobb Választást!



MAJDNEM NYELVÜNK VÁLTOTAT
MAGYAROKNAK ÉS TITKÁRSÁGNAK HÍZTA A
CDPROJEKT

www.legjobbvallasztas.hu

LEGJOBB
VÁLASZTÁS



■ Az amúgy nem feltétlenül látványos játék kirobbanó formába megy át, amint elkezdünk úgy istengazából akciózni, a különleges képességeinket használni – repülni, járműveket hajigálni, katonákat öldölni és kószot kirobbantani.

heliporter szórja ránk egyszerre az áldást (ez szívsz, de megint kiemelném: ilyenkor sem róccen meg a játék!). Igencsak végig kell gondolnunk, milyen irányból és hogyan érdemes rájuk támadnunk, mert ilyen elsöprő kompánia ellen gyorsan elvérezhetünk, ha nem megfelelő módon közelítjük meg őket, olyan állandó golyó- és bombazápor kaphatunk a nyakunkba, hogy szinte meg se tudunk mozdulni.

Sajnos azonban pont az ilyen epikus csatákban jön elő a játék két komoly hibája. Mindekelőtt a célzórendszerezéssel volt gondom. A bal ravaszt nyomva tartva irányíthatjuk rá célkeresztünket valamelyik közelben álló ellenfelünkre, arra azonban nem sikerült rájónom, mi a fene alapján választ a rendszer célpontot. Roppant idegesítő, mikor három-négy helikopter soroz folyamatosan és épp lerakéztáznák őket, a célkereszt nem őket, a legnagyobb veszélyt jelentő objektumokat célozza be, hanem a kis mitugrász pusás katonákat. Persze a célpontot tudunk manuálisan változtatni, de iszonyú macerás bombazápor közepette még gyorsan matolni a célkeresztet.

A másik roppant idegesítő dolog a harci járművek feletti irányítás átvételénél van – merthogy a végigjátszás előrehaladtával

ahogy Alexet valaki vagy valami megszakítja a folyamatban. Nagyobb tömegben tehát ilyen manőverekre esélyünk sincs, mindig keresnünk kell egy viszonylag kihaltabb utcát, és ott bepróbálkozni az ilyesmivel, majd átgurulni a következő utcába és ott tüzet nyitni. Helikoptereknél hasonlóan macerás a helyzet, ha nem parkoló állapotban vannak, csak náluk már a felmászás is körülményes, mert ez is csak akkor lehetséges, ha egy szomszédos épületről pont át tudunk rájuk rugaszkodni.

ÁTVÁLTOZÁSOK ÉS RPG ELEMEK

Alex egyébként számos alakot képes öltetni, melyekhez különböző fegyverek, és ezekhez kapcsolódó eltérő kombók és spekkok járnak. A katonaság ellen számomra a közepes hatótávolságú, ám jókorát sebző, gyors pengék váltak be, ám lehet próbálkozni Rozsomákot idéző karmokkal, acéllöklökkel, vagy Kratostól lopott hosszú láncokkal is. Igazából a katonák ellen ezek bármelyikével gyorsan eredményesek lehetünk, hisz ők alig egy-két csapást bírnak ki, a páncélosok pedig főleg a pengékre érzékenyek. Igazán jelentőségük a speciális fegyver-képességeknek a mutánsok ellen van, akik magukhoz hasonlóan igen magas életerővel bírnak, és igen durva sebzésre is képesek. Az ő taktikáikat, mozgásaikat

típusa pedig új, látványosabb, vagy gyorsabb mozgásokat tesz elérhetővé. Túlnyomó többségük azonban a különböző fegyver-módokhoz kapcsolódó kombókat teszi elérhetővé, vagy fejleszt tovább őket. A rendszer jól működik és elég jó ösztönző erőt jelent a végigjátszáshoz.

Erre nagy szükség volt, a Prototype ugyanis az első pár küldetés után, miután kiismertük a játék lehetőségeit és harcrendszerét, kissé monotonná válik. Először is csaknem összes alkalommal mindenféle kihívás nélkül keresztül kell ugrabrugálnunk

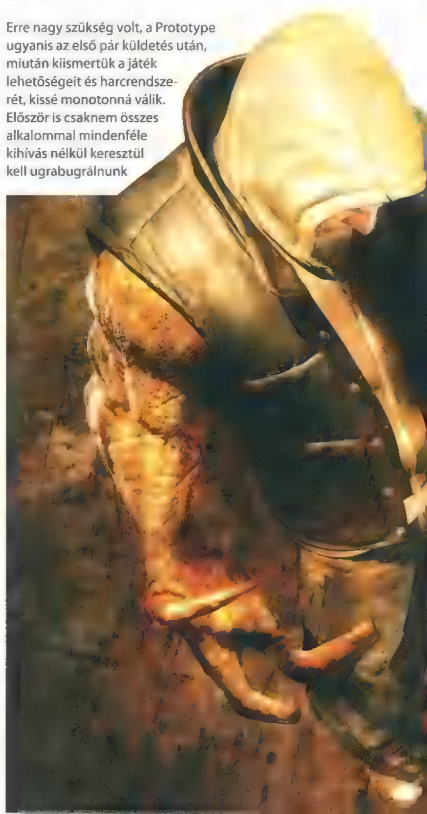


A ZSÓFOLT NEW YORK VALAMI FÉLELMETES MÓDON VÁM BRENDEZVE, ÉLMÉNY NÉZNI, AHOGY A CIVILEK NYÜZSÖNGEK

egyre több típusnál ugorhatunk be a volán mögé. Bár ez jó lehetőség, hogy kicsit rendbe hozzuk életerőnket – a járműveknek természetesen külön páncélzatuk van –, és a tankokból távolról is igen szép tüzerőt szabadíthatunk ellenfeleinkre biztonságos fedezékből. A nem kis bibi az, hogy jó tíz-tizenöt másodpercebe is beletelik, amíg megszerezze az irányítást. Bár a manőver a controllerünkön csak egy gombnyomásból, majd veszett gombnyomkodásból áll, a roppant hosszas animáció közepette simán lebombáznak minket, semmi hatásunk nincs a eseményekre, amíg a kényes folyamat tart. Nekem volt, hogy három-négyszer egymás után sem sikerült a dolog, mindannyiszor teljesen tehetetlenül figyeltem,

érdemes hamar megtanulni, viszonylag kiszámíthatóak, ám ellenük, főleg a főellenfelek ellen alaposan szükség lesz a speciális képességeinkre.

Nagyon jót tesz a játéknak, hogy egy elég részletes, pontalapú fejlődési rendszer is helyet kapott benne. A fő- és mellékküldetések abszolválásáért, de az azokon belüli mindenféle teljesítményeinkért is – légi csapás elkerülése, nagyobb ellenfelek elpusztítása stb. – tapasztalati pontokat kapunk, amiket nyolc kategóriába osztva költhetünk el egy almenüben. Ezek egy része az állóképességünket javítja például életerőnk, illetőleg annak regenerációs sebességének növelésével, egy másik





fél New Yorkon, ami ugyan látványos és élvezetes kezdetben, de harmincadszor már nem annyira poén. Megérkezve tényleges küldetésünk helyszínére vagy megvéde valamit, vagy éppen eljutva valahova mérszárlást kell rendeznünk az ott tanyázó katonák, harcosok vagy mutánsok között, egyes esetekben csak ezek bizonyos „típusaira” koncentrálni. Így

■ Bár ha nagyon kell, tudunk emberi formát ölteni, hősünk, Alex Mercer sokkal több, mint egy egyszerű humán...

vagy úgy, a fókusz mindig a harcra van, ami pár nap játék után kissé monotonná válik. Hiába hadakozunk egyszerre akár jó hatvan katonával, tankkal, helikopterrel, tényleges ellenfél típusból elég kevés van, a három különböző támadó gépezet, négy eltérő fegyverzetű katona és pár eltérő típusú mutáns nem nyújt kellő változatosságot. Hiába támadnak mindezek akár

egyszerre is, hatalmas hullámokban, hosszútávon a játék akkor is kissé önméltóvá, sőt,

az említett célzórészeri gondoknak köszönhetően frusztrálóvá válik. Bár a játék második felében van néhány ötletesebb küldetés is, sőt, a nehézség is kellően megemelkedik a huszadik misszió körül, a Infamoushoz hasonlóan a program elég sokat veszít diszkkrét bábjából az első öt-hat óra játék után.

A harmincegy főküldetésen való végigkecmergés egyébként korrekt, úgy tizenöt óras játékidőt takar. A sztoriorientált megbi-
zatosok teljesen lineárisak, sorrendjükön nem változtathatunk, ám New York utcáin számos opcionális feladat teljesítése is vár ránk. Ezek túlnyomórésze bizonyos ellenfél típusok egy konkrét módszerrel történő legyilkolásában merül ki, teljesítményünket pedig egy háromfokozatú skálán értékelik arany, ezüst, vagy bronz érmevel, és persze az ehhez tartozó megfelelő tapasztalati pontszámmal. Nekem az alküldetések közül egyedül az időre menő checkpoint-vadászat tetszett, mikor pontosan kiszámított, precíz mozgásokkal, ugrásokkal, parkour időző stílusban kell az egyes helyekre villámgyorsan eljutnunk.

Összességében azonban fejlődési rendszer ide, milliónyi melléküldetés oda, az első végigjátszás után hiába nyitlak meg a nehéz

fokozat is, nem nagyon marad kényszer bennünk, hogy további órákat töltsünk el a vírusfertőzött New York-ban.

A megvalósítás, a város kidolgozása elég szépre sikerült, főleg azt figyelembe véve, hogy a város egyetlen töltőképernyő nélkül ugrálhatjuk be. Az épületek textúrái korrektek, a fényviszonyok viszont közel sem olyan szépek és megkapók, mint az Infamousban. Az autók, karakterek kidolgozottsága nagyjából átlagosnak mondható, egy idő után kicsit zavaró a gyakori ismétlődésük, de figyelembe véve, hogy a programnak egyszerre több százát kell lekezelnie ez teljesen elnéhezhető. A napszakok váltakozása ugyan nem túl látványos, és néhány időjárási effektet is el tudunk volna képzelni, összességében azért nincs okunk panaszra.

A környezeti hangok, utcai zörejek egy kicsit szegényesek, a szinkronhangok pedig a főszereplő gyilkos orgánumától eltekintve átlagosak, csak úgy, mint a háttérben megbújó zene.

INFAMOUS = PROTOTYPE 1.1?

Kissé szerencsétlen dolognak tartom, hogy a Prototype-ot pont az Infamous kijelölté utátrá időzítették végül. Bár aki nem rendelkezik PS3-mal, azt ez bizonyára csöppet sem zavarja, a két játék az eltérő hangulat és harcrendszer ellenére olyannyira hasonlóan egymáshoz, sőt, még a hibák is olyannyira megegyeznek – ismétlődő küldetések, monotonitás –, hogy egy hónap után belül kissé sok lett a felhőkarcolókban való ugragrabál. A Prototype mindenestre korrekt adrenalinbomba, amit érdemes minden akciójáték kedvelőnek kipróbálnia, de egy ilyen jó csapatlót ennyi fejlesztési idő után akkor is kicsit többet vártunk. ■

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatoság					
zene/hang					

Horribilis mérszárszék New York utcáin, némi Pökember és GTA után érzetel. De sajnos a fejlődési rendszer sem menti meg a monotonitástól.

8.1

MULTIPLAYER VÉGÜL NEM KERÜLT A JÁTÉKBA, PEDIG A KOOPERATÍV-MÓDOT SOKÁIG ÍGÉRTETTÉK



Szupererők, átvaltozások

Alex a képességeinek segítségével alakot vált, más és más fegyverek és a különböző feladatok elvégzéséhez szükséges képességeink szépen egyaránt. Karmainkkal és a különböző nehézségi szintekkel bárá a sűrű csoportban irányuló átvaltozások. Kár, hogy a katona formáját, és máris elég közel állunk a sötét, álta nem védett legnagyobb bázisokhoz, akkor sem szűnnek a szemük karcolásokon, csak a megtámadjuk őket, akkor nyitnak tüzet ránk.



COMPANY OF HEROES TALES OF VALOR

ALAPOZO A Company of Heroes 2006 legjobb stratégiai játéka volt – és a lelkesedés a program iránt mind a fejlesztők, mind a játékosok körében akkora volt, hogy még ma, közel három évvel később is született egy újabb kiegészítő.

kiadó **thq**
fejlesztő **relic**
platform **pc**
megjelenés **máj.19.**
multiplayer **2-8**

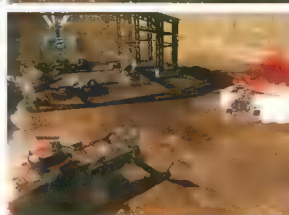
A Relic megmutatta 2006-ban, hogy nem csak fantasy és sci-fi vonalon képesek zseniálisat stratégiai játékokat alkotni, de a második világháború elcsépeelt hadszínterein is ők a legjobbak. A Company of Heroes ügyesen ültette át a Dawn of War-szerűen legjobb elemait a friss környezetbe, az újfajta, területszerzésre épülő erőforrásrendszer pedig az akkoriban káprázatosnak számító látványvilággal párosítva három esztendővel ezelőtti elhozta számukra az év legjobb RTS-ének trófeáját – sokadik alkalommal. Sajnos kiegészítők terén már nem annyira makulátlan a csapat: bár a DoW

HIÁNYHÁBORÚ

Kilenc küldetés: nagyjából ennyi újdonságra számíthatnak a monitorbarnokok, akik beruháznak a CoH második expanziójára. A háromszor három misszió ráadásul semmi újdonságot nem hoz a játékmunkába, röpké 20-40 perc alatt könnyedén végigvihetjük bármelyiket, akár nehéz fokozaton is. A kézikönyv „újdonságok a játékmunkában” oldala is egyetlen rövid bekezdésből áll: „követlen tűz” gomb segítségével ezúttal teljesen pontosan meghatározhatjuk bakáink golyószórásának irányát. No persze nem olyan látványos és hatásos módon, mint a Men of Warban, de azért ez is valami. Én igazából

azt nem értem, hogy az Opposing Fronts újítása, a dinamikus környezet- és napszaktálcázás miért nem

került be a Tales of Valorba. Azt meg pláne nem tudom felfogni, hogy ha már hét új egységgel is gazdagítottuk arzenálunkat, azok miért kivétel nélkül csak a többjátékos csatározásokban elérhetők. Itt van például az M18-as Hellcat tank, ami a háború leggyorsabb páncélozott harcjárműve volt a maga



80 km/órás tempójával, vagy a németek Schwimmwagen elnevezésű, kétéltű csoda-felderítő „úszó autóját”, de könnyörgöm, miért nem lehetett ezek köré legalább egy-egy fránya singleplayer missziót kanyarítani?!

A küldetések egyenként a Dawn of War 2-höz hasonlóan erőteljesen az akció irányába mozdultak el – én a Tales of Valor egyjátékos módját sem nevezném már igazán stratégiai játéknak. A jól bevált területfoglalás mókának, a lözser- és üzemanyag-utánpótlás megfelelő biztosítására szinte egyáltalán nem kell figyelnünk, a DoW2-höz hasonlóan itt is általában egy-kettő, később négy-öt szakasszal kell végigjártatunk az egyes pályarészeket, vagy megvédenünk adott pozíciókat. Gyalogos egységcsoporthaj, ha nem vagyunk nagyon békák, csak a legvadabb tűzharcban halálozhatnak el végleg, köszönhetően a „jól bevált” gyógyítás opciónak: amíg egyetlen bakánk is él, addig azzal az egész csapatot életre tudjuk kelteni a csatatéren.

BESZORÍTVA

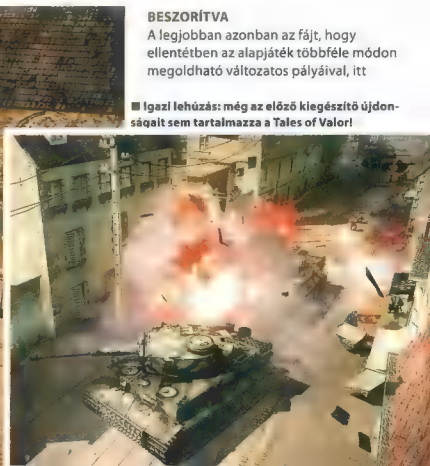
A legjobban azonban az fáj, hogy ellentétben az alapjáték többféle módon megoldható változatok pályáival, itt

■ Igazi leluzás: még az előző kiegészítő újdonságait sem tartalmazza a Tales of Valor!

Ha csak egy kicsit több tartalom lenne benne, csak egy kicsivel több újítással, már jobban lelkeseznénk

■ Ez a látvány három éve azért ütősebb volt, de még ma sem nevezhető rondának a Company of Heroes

Winter Assault expenziója még megálta a helyét, a Dark Crusade és a Company of Heroes első küldetéselemeze, ■ Opposing Fronts is inkább csak kiadójuk által kikényszerített, erőltet folytatások voltak. Sajnos nincs ez másképpen a Tales of Valorral sem.





■ A rombolás még most is sikerre vezető taktika, legalábbis ■ városi pályákon. Kár, hogy ■ ellenfél is tudja ezt...

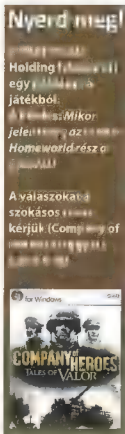


■ Az új pályák amúgy nem rosszak, kellően változatosak is – csak éppen nagyon kevés ■ belőlük



gyakorlatilag minden alkalommal teljesen be vagyunk szorítva egy adott szűk terepre. Nincs lehetőségünk több irányból, más és más taktikákkal megközelíteni célpontjainkat, mert még egy fránya házat sem tudunk általában megkerülni, valami mindig útját állja manőverezési lehetőségünknek, így szinte teljes egészében a pályadesignerek által ránk kényszerített útvonalon haladhatunk végig csaknem halhatatlan csapatainkkal. Puskáink és tankjaink a szokásos módon, bár kicsit felgyorsított ütemben fejlődnek, így ■ három felvonásos hadjáratok végére gyakorlatilag mindenkinek az összes spekkó képességet megkapjuk, szóval itt sincs túl sok variálásra lehetőségünk.

A háború befejező harmadára koncentrálo kampányok felépítése azért hál'istennek mutat némi változatosságot. A Tiger Ace hadjáratban elnevezéséhez hűen brutális harcokat fogunk irányítani, a Causewayben egy elit brit ejtőernyős



osztag halált megvetően bátor, harcvonalak mögötti áskálódását élhetjük át, míg a falaise-i katlannál a német haderő utolsó, kétségbeesett védelmi vonalát építhetjük ki. Érdekes, hogy ezúttal számos szövetséges egységet is az AI irányít helyettünk: például ahogy gyalogosainkkal szép sorjában kiirtjuk ■ tankelhárító lövegeket, úgy érkeznek meg harckocsijaink a hátunk mögé. Az átvezetők teljesen jellegtelenek, nagyrészt állólépeken ásitohatunk, néha kapunk csak egy pár másodperces rövid animációt. Összességében semmi maradandót nem nyújtanak az egyjátékos kampányok, talán ha egy emlékeztetőbb küldetés van a kilenc miszsió között.

TÁBORNOKOK ■ VILÁGHÁLÓN

A többjátékos mód esetén már valamivel jobb a helyzet, ■ hét új egység kiismerése és begyakorlása már valamivel több időt fog igénybe venni, mint ■ hadjáratokon való végigküzdes. A Relic online rendszere hozza a formáját, a rangrendszernek és az automatikus párosításnak köszönhetően mindenki pillanatok alatt megtalálhatja ■ hozzá leginkább passzoló ellenfeleket, beállítás lehetőségeiben, statisztikáiban sincsen hiány, bár a három új „játékmód” gyakorlatilag csak minimális módosításokat jelent az eddigi lehetőségekhez képest. Van pár új térkép is természetesen, jórészt

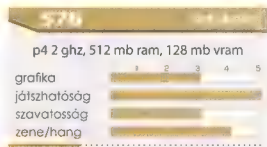
■ gyors küzdelmekre koncentrálnia, de azért mi nagyon tudunk volna örülni, ha legalább az Opposing Fronts térképeit is beleteszik ■ második kiegészítésbe, urambocsá egy kooperatív hadjáratot is el tudtunk volna képzelni, főleg ha már ezt a

lehetőséget a DoW2-ben is megkaptuk.

A multi résszel egyébként továbbra sincsenek gondok, mindig van fent pár ezer játékos, és igazán élvezetes, lagmentes csatákat lehet vívni – gyakorlatilag ezek ■ többjátékos csatározások mentik meg a Tales of Valor-t a teljes bukástól.

COMPANY OF LAZIES?

A Company of Heroes második hivatalos kiegészítője sajnos sebtiben összeültött félcmunkaként hat. Bár önmagában is futtatható, és kedvezményes áron kerül ■ boltok polcaira, ennél manapság jóval többet várunk egy kiegészítőtől – pláne ha a Relic emblémája díszelge a dobozra. A kanadai csapatnak inkább az új játékaikra kéne erőforrásait koncentrálnia, mert ha ezt így folytatják, a legjobb RTS fejlesztő brigád gyorsan elindulhat ■ lejtőn. Kár lenne értük – főként azért, mert ■ Homeworld 3-mal még lógnak nekünk! ■



A kilenc nyúlfarknyi, akció orientált küldetés jó, ha két delutánra leköti, a multi új egységei és játékmódjai viszont megmentik a Tales of Valor-t a bukástól.



6.0

Minha csak **S**ors akarta volna így – ennek a két utónévre eszellek futnia. A Nintendo hardverét tekintve elmaradott a kreatív lehetőségek rejti konjunktának, és a saját cédé alapító Yiji Naka vizsgálódásokról alkotott víziójának keresztesítésével olyan játékot szültet, amely mindkét fél esetében azoknak legnagyobb pozitívumait kombinálta ki. A Let's Pat esetében kristályosodik ki a Sonic Team tagjaiból verbuálódzó Probe egyszerűsége terek-vőlódzója és a Nintendo „szórakoztatás mindenek felett” mantrája – hiába, hogy ránézésre nem tűnik többnek egy újabb felesleges minijáték-gyűjteménnyel.

És hogy mi a varázos? A legmegkapóbb a humán interfész: a Let's Tap ugyanis nem igényli a kontrollercapient használatát az irányító végig arccal lefelé pihen egy kartondobozon – ezt kell a játékosnak finoman pöccgetnie. Az ötféle játékmód mindegyike alaposan kiglancolt darab, tünjenek bármilyen egyszerűnek is; a könnyed megközelíthetőség csupán mindenki számára elérhetővé teszi a játékot, nem lealacsonyítja azt. Ez, barátom, szintizista videójáték, amely csak a lényegre koncentrálni

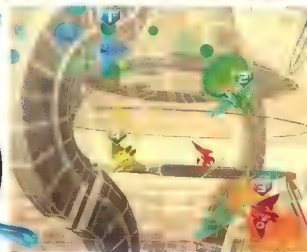
■ Nem egy grafikai erődemonstráció, de a célnak megfelel



- ■ interakcióra, ■ funkcionális, de stílusos teljesítmény-visszajelzésre, ■ pontosságra és a jó reflexekre.

A Tap Runner esetében az ütemes, függő dobolás kapja a főszerepet: ezzel mozgathatjuk a stílizált, drótvázias környezetben versengő futókat. Finoman a dobozra csapva ugorhatjuk át a gátakat, szökkenhetünk fel a rugós platformokra, a leheletfinom kaparászásra pedig a kőéltőlchnasz lesz szükség. A Rhythm Tap a Bemani-család sárka, pofonegyszerű ritmusjáték-élményeket kínál, valamint piszokjó 1-pop nótácsokrot – csak a megfelelő ütemre kell figyelniük, semmi másra. A Silent Blocks egyszerűsített, letisztult Jenga-ba 1 választás összes minijátékára érvényes, hogy társaságban mutathat meg magukat teljes pompájukban, – leginkább az instabil torony elemeinek szédegetésekor érvényesül. A Bubble Voyager oldalra scrollozás ügyességi/törlődözös anyag, ahol a vertikális mozgást tudjuk a pöcögétes intenzitással változtatni, figyelve az ivreke, – elsőrt aknára és a begyűltéző csillagokra – audiovizuális

kiadó **sega**
fejlesztő **prope**
platform **wii**
megjelenés **2009. jún.**
multiplayer **2-4**



■ A repülés részen kellemes multiplayer-élményben lehet része a próbálkozóknak, de a legjobb erre a szaladgálás!

megvalósításban érezhető finom Rez-áthallás minden Sega rajongónak éves szívdobogást okozhat. A Visualizer tetlen játszótér: ■ doboz püfölsével rranthattunk tűzijátékot, tradicionális japán festő zene kíséretében locsolhattunk festé- egy vászonra, vagy az állóívzen generált illámok látványára relaxálhattunk.

A Let's Tap, noha bátor, önálló és friss kísérlet, nem merőföldök, és nem is egy frissen kitá-
pottos ösvény: ez az út nem vezet sehová.
És azonban nem a hardcore elszigeteltség
magányossága: a Let's Tap a másik világ
felől meríti ki a rétegeket fogalmát. Wii
Sports ez, a Segát értelmezésben, azzal
a tisztító hatással, ami a magát kemény
magként definiáló közönséget elidegenít
▶ jektérol. A kor, amelybe a játék szellett,
maga a tudathasadás, ami a lényeglet pont
a lényeg megcsúfolásának tekinthető. Az pedig
paradoxon és közérthető egyszerre, hogy egy
olyan anyag kapcsán bonyolódó komcska-
filozófiai fejtegetések, az az utolsó pixellig
maga a videójáték, és ennek a bebizonyítá-
sá a lekezelésbe sem szoruló rá. ■

TÖTEK

[illegible]

480p, dpl 2

grafika

játszhatóság

szavaltóság

zene/hang

A nagybetűs Videojáték gondosan kivonatolt lényege.

8.0

KIEMELT XBOX 360 AJÁNLATAINK!

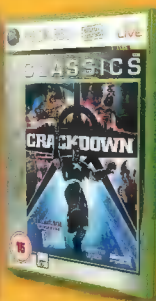
ARCADE GÉPCSOMAG + ajándék vezetékes kontroller



A gépcsomag tartalma:

- Vezeték nélküli kontroller
- HDMI kimenet
- Memória kártya,
- 5 db arcade játékkal

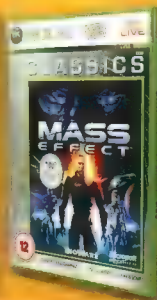
59.990,-



- Blue Dragon
- Crackdown
- Dead or Alive 4
- Forza 2
- Gears of War
- Halo 3
- Mass Effect
- PGA 4
- Viva Pinaca
- Parsy Animals

**XBOX 360
CLASSIC
JÁTÉKOK**

5.999,-





Sacred 2 Fallen Angel

ALAPOZO Kamu-RPG, a kincsgyűjtős, varázstárgyhalmozós, pénzharcosolós variációból. A fejlesztők szeretnék, ha Diablo-kdónak neveznék, de ehhez több igyekezet kellett volna – ez így kevés...

Kicsivel több, mint fél éve írtunk a Sacred 2 PC-s verziójáról, és megannyi halasztás után végre elérkezett hozzánk a konzolos kiadás is. Nagy kár, hogy a platformváltás nem járt legalább részben koncepcióváltással is, mert a Sacred 2 ódivatú receptje bizony csak tessék-lássék módon működött már alpból is, hát még ezzel ■ megvalósítással...

GYŰJTŐGE TŐ ÉLETMÓD

A kiadó ugyan szerepjátékként élteti a játékot, de ne döljetek be ennek! A Sacred 2 még annyira sem RPG, mint mondjuk a Diablo, márpedig leginkább ezzel ■ legendával rokonítható. Van ugyanis egy bösztme nagy

világunk, benne milliószám tenyészik a banditák, pókók, medvék, orkok és egyéb szörnyetegek, akik látszólag azzal töltik minden idejüket, hogy kincsekkel a zsebben (igen, ■ kigyók is!) várnak a bátor kalandorra, aki méltóztatja lemészárolni őket. Persze ez unalmasnak tűnhet, ennek ■ problémának ■ kikerülésére a fejlesztők azt tartották ■ legmegfelelőbb eszköznek, hogy elsőzőnk darabja pontosan 500 küldetést a vidéken, és megbízák a játékost ezek végrehajtásával.

Arra azonban már nem jutott (képzelő)erő, hogy ezeket a küldetéseket ■ legkisebb mértékben is érdekessé, változatossá tegyék.



Nem, egész pontosan három típusuk van.

Az egyik a menj-oda-és-verd-le-őket, a másik pedig a menj-oda-és-hozz-cuccot – két klasszikusa a fantáziátlan népek által készített RPG-aspiránsoknak. A harmadik típus a kísérgetős feladat, amikor anyut apuhoz, feleséget férjhez, haldoklót ■ tengerhez kellene elcipelnünk. Nem sokat segít, hogy védelemként egy hiperaktív gibbonkolónia minden visszafogottságával rendelkezzen: előszeretettel futnak bele ■ legnagyobb szörnyek markába. Ráadásul, ha elvállalunk egy ilyen küldetést, a kísérendők onnantól kezdve velünk maradnak. Fő karakteremmel már vagy tizenöt órája cipelek magammal egy fazont (egy programhiba miatt halhatatlan lett szegény), áthurcoltam a sárkányok földalatti birodalmán, megártam vele mocsarat és sivatagot és hegyeket, de a szerencsétlen még mindig jön velem. Mivel hihetetlen mennyiségű küldetést jelez a térképem, a menü pedig valami félelmetesen rossz, a nyomorult jószág valószínűleg örökre a társam marad.

kiadó **deep silver**
fejlesztő **ascaron**
platform **ps3, x360**
megjelenés **jún. 5.**
multiplayer **2-4**





■ A mechanikus karakter speciális hátsza meglehetősen furcsán fest ebben a főleg fantasy világban...

KASZTRENSZER

Említettem kasztoke, és említettem harckat, essen hát szó ezekről is. A játékot jó és gonosz oldalról is elkezdhetjük, a hat kaszt közül egy-egy exkluzív van a két jellemnek, a másik négy figurát bármelyik oldalra elvihetjük. Igazán nagy eltérés sajnos nincs a karakterek között – az egyik energíjafegyverrel lövöldöz, a másik fémszárnyakat agghat magára (hogy miért?!), lehetünk kéket, zöldet és pirosat, de nagyjából ennyi a különbség. Szó sincs itt a Diablo 2 (Kajánul hozzátesszem: pedig az szinte napra pontosan kilenc éve jelent meg) még azonos kasztban is teljesen eltérő irányba fejleszhető karaktereiről; az általam kipróbált multimeccsek (már amikor működtek...) mindegyikében ugyanaz volt a recept, akár milyen figurákkal hozott is össze a sors.

Hőseinkre agghatunk megannyi páncél-darabkát, ujjakra húzhatunk gyűrűket, kezükbe adhatunk millió fegyvert. A már említett fapados, ótváral összerakott menü miatt nincs lehetőség összehasonlítani a fegyvereket, a varázscuccok által adott bónuszok megjelöléséhez semmi segítséget nem kapunk, átrendezni nem lehet a dolgokat – ráadásul semmiféle szinkódolás nincs, így nem tudjuk, hogy a felvett cuccok között tiz aranyat nem érő szakadt szandálok, vagy



van. A számszámra tenyésző, azonnal ható gyógyítálok miatt elhalálozni nehéz dolog, szóval a harc sem nyújt semmi izgalmat, semmi eredetű.

VEGÜL, DE UTOLSO SORBAN

En általában minden játékban elolvasom az összes párbeszédet, néhol még a tárgyak leírásait, az ingame könyveket is, de itt olyan amatőr, középiskolai magazinban is kirohogott minőségű párbeszéd és

hogy nagyon, vagy alig szagat, döcög (zoomolásnál csak romlik a helyzet). A karakterek animációja a borzalmostól a közepesig változik, és érdekes, hogy a központi karakterek inkább az előbbi felé húznak, mindegyik mozgása csipőciamot vagy más, a mozgásra kiható betegséget sugall. Emíttettem már pár bugot, de ennyet van még a játékban, a nem reagáló gomboktól a mindenbe beakadó karaktereken át a megőrülő küldetésekig bezárolag.

Multiban – amennyiben sikerül működőképes szervert találnunk, ami kihívás a javából! – ugyanazt tudja a program: azaz végtelen szörnyehentelést minden különböző értelemben nélkül. Amikor a szajré megölti a hátizsákot, átnézed, hogy van-e valami érdekes, majd aranyra váltod a reszlit, és csinálod ugyanezt, két jellemoldalon, öt nehézségi fokozaton, hat karakteren keresztül. Elvileg több száz óra játékidőt is tud nyújtani a Sacred 2 – csak hát már az ötödik óra körül is a pokolba kívánod az egészet...

Sajnos sem hangulata, sem játékmenete nem éri el azt a szintet, amit ma elvárunk egy RPG-tól...

erekleyszámambanend nagyhatalmú pallos van. A pénz amúgy semmit nem ér, vásárolni semmit nem is érdemes – úgy a 20. szint környékén már egymillió arannyal a tálléromban mászkáltam... En ugyan imádom a tápolást, de ebben a játékban még ezt is sikerült elbaltáznai, az örömet elvenni.

Es akkor jöj jön a harc: ha egy játékban a sztori semmi jót nem nyújt, hangulat se nagyon van, egy jól megvalósított harcrendszer még mindig helyre teheti a dolgokat. Na itt ilyen nincs – fogunk egy fegyvert, közel megyünk a delikvenshez, és lenyomjuk a fegyverhez tartozó gombot, majd úgy tartjuk (nyomkodni nem kell), amíg mindenki meg nem halt a közelben. A szörnyek néha kétkétperrányi távolból is rántk rontanak, máskor meg csak bávataon állnak, míg le nem verjük az összes életpontjukat, de taktikáikról nem tudnak. Lehet persze a képességeket is elsűnti, de az egy, mindenkinél ajánlott, területre ható attakon kívül ennek nem sok értelme

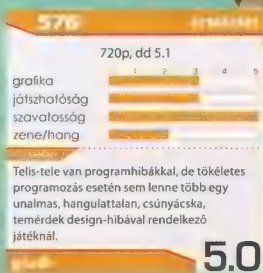
szövegek vannak, hogy az kriminális. Még a fősztori is olyan banálisán rossz (a világot egy kék szmótyi, a T-energia Irányítója, mindenki ennek megszerzéséért küzd), hogy idegesített minden újabb és újabb küldetés. Persze ebben az is közrejátszott, hogy minden főküldetés ugyanarra a három kaptafára épül, mint normál társai, csak sokkal többet kell kutagolni, míg végrehajtuk őket (az egyetlen különbség, hogy néha hatalmas főszörnyeket kapunk; ám ezek megölése csak a gyógyfolyadék mennyiségétől, és nem a stratégiánktól függ). Ha már kutagolás: minél előbb vegyünk hátast, anélkül örjítően lassú lesz a küldetések célhelyére való mászkálás!

Se sztori, se hangulat, se harcrendszer... se lenyűgöző technológiai megvalósítás. A játék ugyan nem feltétlenül néz ki rosszul a képeken, de ezekből nem jön át pár dolog. Az egyik, hogy bármelyik konzolon is játszunk, a képráfrítés sosem éri el az elfogadható szintet, csak az változik,

NYERD MEG!

A Sacred 2 a játék PS3-as verziója. A köré a Mikor meg Sacred?

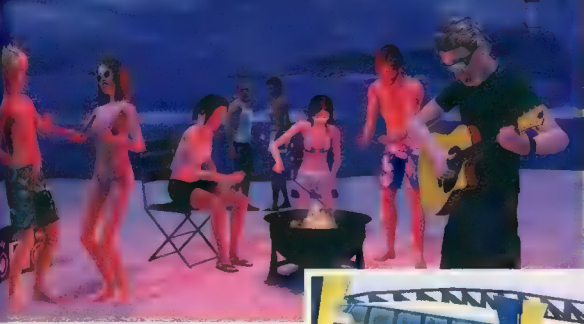
A válaszokat a szokásos címre keressük a Sacred 2



THE SIMS 3

VAGY TÍZ KIEGÉSZÍTŐ ÉS MEGSZÁMLÁLHATATLAN MENNYISÉGŰ TÁRGYKUPAC UTÁN VÉGRE ITT VAN AZ ÚJ SIMS. A HARMADIK RÉSZ MEGDÖBBENTŐEN JÓ LETT, ÉS SZÓRAKOZTATÓ, BÁRMILYEN KOROSZTÁLYHOZ VAGY NEMHEZ TARTOZZUNK IS.





■ főzés sokkal bonyolultabb lett, mint eddig bármikor, a hozzávalókat is külön-külön vehetjük meg



Az első meglepetést rögtön a játék elindításakor megkapjuk: ■ Sims indítópanel ugrik elő, ahol nem csak a játékba ugorhatunk fejest, de körülnézhünk a bazárban (más játékosok alkotásai) és a boltban (EA-készítésű cuccok, SimPontokért, azaz igazi pénzért). Itt érhetők el a saját alkotásaink is, köztük a rögzített videóink – ■ játék ezen részéről lásd írásunkat külön. A tesztverzióban ezek nagy része még nem élt, csak amolyan mézesmadzag-jelleggel volt ott pár új ruha; sim, vagy éppen felszerelési tárgy – de az tuti, hogy a Spore millió letölthető cuccához hasonlóan itt is eszelős mennyiségű tartalomra számíthatunk. Ráadásul, mint említettem, ezúttal lehet majd SimPontokat venni (a gyűjti kiadásához jár is ilyen), szóval várhatónak csak tárgyakat tartalmazó minikiegészítők nem is lesznek – hisz ha nagy szükség van mondjuk egy pettyes komódra, esélyes, hogy a bazárban vagy ■ boltban találsz pár száz eltérő kinézetűt... Persze erre volt korábban is lehetőség, de az, hogy itt lényegében magában a játékban végezhetjük el mindezt, alaposan leegyszerűsíti a dolgokat!

DINASZTIA

A karakterkreálom már feltűntek a Sims 3 első nagyobb újításai. Az természetesen nem ide értendő, hogy millióféle simet

kinézetüket millió paraméter alapján. Még ■ fülek megformálásához is van egy rakat csúszka, nem is szóva mondjuk ■ frizuráknak, szeplőkben és egyebekben megnyitni lehetőségekről. Sajnos ruhákból, annak ellenére, hogy ott téren is megalkothatjuk az ideális kinézetet (mindennapos, elegáns, sportos, fürdőruha, hálóruga), elég kevés van. Hlába kerestem simlányomnak

kiadó **ea**
fejlesztő **sims studio**
platform **pc**
megjelenés **jún. 6.**
multiplayer **nincs**
magyarítás **felirat**

hetjük pár eurocentért. Hasznos dolog, hogy ■ előző részekkel ellentétben eltérő frizurát alkothatunk az eltérő ruhákhoz, így lehetséges lesz a belőtt sőrő ■ bulkira, jólécsült frizura a melóba, mindenféle külön machináció nélkül.

A ruházkodásnál azonban már feltűnhet ■ színezés lehetősége – e téren fényeket lépett előre ■ program. Legyen szó simünk karperecéről, sportcipőjéről vagy mondjuk pulóveréről, gyakorlatilag úgy színezzük azt ki, ahogy csak akarjuk. Zöld-lila tehénmintás estélyire vagyunk, kék-fehér csíkos bakancsra vagy egy vadító neonpink kalapra? Pár kattintás, és miénk a dolog. Ráadásul itt nem áll meg a dolog – ha a házunkban vagyunk bármilyenre, megoldható ■ dolog. Belépünk ■ vásárlás/ lakberendezés üzemmódban találhat színezés opcióhoz, és máris színezzhetjük ■ paplanunkat, az ablakkeretet, ■ sütőt, az akármít. Egy-egy sims megalkotására így már mi, nem hardcore Simszezők is eltöltöttünk legalább egy órát – de ■ lakás átszínezéséhez nem volt ■ izlésünk, se tehetségünk, se energiánk.

Millió új leharosztás vár még a legjelkésebb Sims rajongóra is, még ha ez ránézésre sem is látszik!

tudunk létrehozni, a duci alacsony öregembertől ■ izmos tinisrácon át ■ fiatal elegáns hölgyekig. Hat korcsoport áll rendelkezésünkre, hogy mindennapi hőseinket létrehozzuk, és természetesen alakíthatjuk

valami dögös csizmát, ebből csak kétfélet ismer ■ program, és hasonlóképpen szűkös ■ választék szinte mindenből. Gondolom ez összefügg a fent említettekkel, hogy a nekünk tetsző cuccokat online megve-

■ az egyik karakter-jellem a kigyerekek szivatására épül



A külső meghatározása mellett választathatunk simünknek kedvenc ételt, zenét és színt is (mind azt befolyásolja, hogy minek örül majd igazán), és ami ezeknél jóval fontosabb, személyiségjegyeket is. Ezekből öt választásból (a nagyon fiatal símeknél kevesebb), és gyakorlatilag minden megtalálható itt az ambiciózusztól ■ zseniig. Minden személyiségjegyre kihat ■ játékmotre: ■ mázlista sims sokszor egész napra



ható hangulatbónuszt kap, a buliórült partián mindenki jól fogja magát érezni, a csókírály által lekaptott simek sokkal nagyobb mértékben kábulnak el az élménytől, a csóró simnél megjelenik a pénz kunyarálásának az opciója, a kertész beállítottságú sim pedig a teljesen döglött növényeket is felélesztetheti. Vannak persze amolyan szerepjátékos, semmilyen előnnyel nem rendelkező jellemvonások is, mint mondjuk a víziszonyosság, vagy a humortalanság, de nagy többségében azért mindenben van valami jó is. Vagy legalábbis élvezetes, mert kreálhatunk például egy ingerlékeny és gonosz, kleptomán sznobot is, és ugyan

anélkül), esetleg egy telket, és már kezdődhet is a élet. Olyannyira, hogy simünk, valamint minden más sim is a városban folyamatosan öregszik, a tipegkből gyerekek lesz, majd tini, felnőtt, végül megöregsznek. Végre minden figura öregszi a közelünkben, nem csak a saját családnál! Ha elég sokáig kísérjük nyomon Sunset Valley életét, egy idő után már nem a korai ismerősökkel fog karakterünk összejárni, hanem a gyerekek találkoznak, majd nekik is utódai lesznek, és így tovább...

A játékmenetet illetően fantasztikus dolog, hogy a Sims 3-mal az egész világ kinyílt.

A rendőrtől a bűnözőig mindenféle állás elérhető; csak győzz nyalni a főnöknek és kidolgozni a beled

nem fogunk fényt és boldogságot sugározni, de tahó és aljasokdó simünk kalandjai azért fognak pár vidám percet okozni.

KISVÁROS

Természetesen nem muszáj simet készíteni, hiszen a vidéki település, Sunset Valley tucatnyi családja felett is áttekérjük az irányítást (megjelenés után nem sokkal lesz egy második város is, de ezt egyelőre nem tudtuk kipróbálni). Ha azonban saját simünkkel, esetleg simjeinkkel akarunk szappanoperába bonyolódni, akkor kell vennünk egy házat (bútorozottan vagy

Nem csak a játék elején választhatunk a városok között, hanem a városok között is ott van velünk, körülöttünk. Ha simünk szórakozásra vágyik, elmeheztünk vele szakkolni a parkba, vagy színházi előadást nézni. Elmeheztünk a könyvesboltba, bevásárolhatunk a kóztérben, elmeheztünk a temetőbe szellemet lesni, vagy a tengerpartra pecázni. Ráadásul állásunk is a városba vezet; ugyan – szerencsére – továbbra sem kell nézni, amint simünk ledolgozza a maga nyolc óráját, minden munkahely a városba vezet, és mi sem lehetne jobb, mint az egész napos

Gépigény

Mivel a Sims-sorozat nem a hardcore, állandóan gépet fejlesztő játékosok körében népszerű igazán, annak megfelelően a gépigény is igen szűk lett. Nagyjából elmondható, hogy amennyi éppen a Sims 2 körében futott, az a Sims 3-at is bírni fogja, igaz, talán kicsit lassabban. Ha pedig a Sims 2 millió kiegészítőjét is futtatjuk, akkor megnyugodhatunk: a harmadik részrel sem lesz sok gond. Igaz, a kezdési töltes lehet hosszú, más évszázad is, de amint elindult a játék, betöltődött a városunk, gyakorlatilag csak a vadabb zomlelősködni kell megakadékosra számítani.



munka után csavarogni egy kicsit, elverni a megkeresett pénzt. Az is külön tetszett, hogy mi állíthatjuk be, hogy mennyire lelkesen, keményen dolgozzon simünk, így ha mondjuk a magánéleti gondjai miatt épp stresszes szegény, leluhzatunk néhány alibi-munkanapot, amitől ugyan az előléptetés esélye nem nő, de legalább nem fáradunk bele még jobban. Ráadásul minden karrierhez több extra lehetőség is tartozik, zenészként a gyakoriás helyett bulizhatunk a többiekkel, rendőrként pedig dumálhatunk a partnerünkkel. Szintén a munkánál említenő a rengeteg kis feladat, extra „melléküldetés”, ami felmerülhet. Az egyik munkahelyemen a főnök helyett kellett beugranom egy munkavacsorára, máskor meg egy könyv elolvasása volt a kitűzött feladat.

A kariert is másként kezeli a játék, hisz nem elég, hogy sokkal több lehetőség van előttünk, mint az előző részben, de vannak rézmunkaidős tevékenységek is (mondjuk eladósokdás valamelyik boltban), ráadásul az előléptetés is eltérő irányokat vehet simünk viselkedésétől függően. Megeshet például, hogy egy sim, aki az előléptetését a magas odavonatkozó képességének köszönheti, más pozíciót kap „ranglépésor”, mint az, aki ezt inkább a jó helyezkedésnek, a nyálának tudhatja be. Jólát több extra jutalom érhető el, az én, a rendfenntartásban tevékenykedő karakterem például egyik nap – amikor kemény munkára volt állítva – elfogott egy tolvajt, a hálás megmentett civil pedig 2000 simoleonos jutalmat adott.

ÉLETKEDV

A változás, aminek én a legjobban örültem, az mégsem ez, hanem a hangulat kezelésének teljes átalakulása volt. Az eddigi részekben ugye rengeteg kijelzőnk volt, amelyek a máségtól kezdve a tisztaságérzetet át



■ A fordítás fantasztikus lett, a Fable 2 óta ■ a leghumorosabb játék, ami napvilágot látott



a komfortérzetig mutatták simünk épp aktuális helyzetét. Ez azt eredményezte, hogy nyolc mutatót kellett egyensúlyozni, hogy lehetőség szerint minden ■ pozitív tartományban legyen, így jötték létre a több játékbeli órát elvélő rituálék, amíg megtöltük emberünk hasát, megmosdatunk, kiküldük a vécére, hagyjuk tévét nézni, és egytövább, és egytövább. Na ennek a Sims 3-ban vége, a helyzetet a lehető legtöbbet lehetséges módon megoldva!

Most minden simnek egyetlen mérce jelzi aktuális hangulatát (hat régebbi mutató elérhető, de gyakorlatilag értelmetlen ezeket vizsgálni – ha valami baja van simünknek, úgyis szól), és ebbe minden esemény, minden érzés, minden impulzus beleszámit. Minden releváns dolog egy bizonyos ideig tartó bónuszként vagy málnuszként, avagy az MMO-játékokból ismerős buffként vagy debuffként jelenik meg. Ha adunk neki enni, akkor mondjuk két órára kap plusz tíz pontot a hangulatra. Ha hagyjuk éhezni, egyre erősebb büntetéssel sújtja a játék a simet. Ugyanígy bánik a játék a vécézéssel kezdve a mosdóson át a pihenésig mindennel: kevésbé kell rájuk figyelniük, de így is fontos néha-néha törődni velük. Milliő módon szerezhetünk hangulati bónuszokat, ha simünk kicsinosítja magát, akkor ellenállhatatlanabbnak érzi magát; ha új ruhát vesz, pár óráig tartó bónuszt kap; ha kirúgják állásából, akkor napokig leveret lesz. Minden, de tényleg minden kihat a sim hangu-



■ A romantika most is fontos, csak vigyázz: már a titilányok is teherbe eshetnek!

latára: egy óta ■ parkban, pletykálkodás a szomszédokkal, ismerkedés a városban, egy koncert meglátogatása, új barátságok kötése, előléptetés, új, drága cuccok megvásárlása – minden! Ezek persze csak a pozitív dolgok, simünket pedig negatív tapasztalatok is érik. Ha visszautasítják flörtölését, ha nem jut elég alváshoz, ha nem jön meleg víz a gyenge minőségű zuhanyzóból, ha retkes a lakás, ha teljesen jó kaját kell kidobnia, ha nem él szociális életet, ha személyiségevel ellentétes dolgokat parancsolunk neki, akkor ideig-óráig kicsit megszttyad a hangulata... Természetesen a személyiségjegyekkel kapcsolatos események szél-

sőségebben befolyásolják ez ■ mutatót, így az én csókirály karakterisztikájú simem két napon át a fellegekben járt, mikor végre sikerült lesmárolnia az áhított célpontot.

Simünk személyisége kihat rengeteg más dolga is, például a zenét az először beállított stílusban írja, de a festményei is a korábban megtapasztaltak alapján készül, és könyvet is teljesen másképp ír egy gonosz és egy romantikus beállítottságú sims. Ezek a képességek amúgy mind-mind külön növelhetők, nincs egy egységes kreativitás képesség, mint eddig.

SZOMSZÉDOK

Egy másik remek húzás ■ vágyak továbbfejlesztése. Ezek ugye a második részben jelentek meg, de itt sokkal változatosabbak és logikusabbak. Nem csak a személyiségünk hat ki a

Vlog az életéről

Már a ... egy ... van ... élet ...
... gomb lenyomásával érhető ...
... maradás ... és ...
... készíthetünk felvételeket ... a kezelőfel ...
... kamer ... yelni a tömbörités ...
... mert a ... meg a ... merevlemezek is hamar ...
A rögzített videók ... saját ...
... itt ... össze egy ...
... effektet, feliratozni, az ...
... van ... effekt, és mindezt a webes ...
... kész a film, azt egy ...
... játékkal, de akár a YouTube-ra ...





■ Ez egy izéles lakás – pont nem olyan volt, mint a miénk, ami fekete-vörösen mészárkolt ■ izélesközpontokat



Nyerd meg!

Nyerj egy példányt a Sims 3-ból, az ■ felajánlásának köszönhetően. A nyeréshez egyetlen kérdésre kell helyes választ adnod emailben.

A kérdés: Az első Simsnek hány dobozos kiegészítése jelent meg?

A cím: nyereményjáték kukac 576.hu

Az email tárgya legyen Sims!



vagyakra, hanem a közelmúlt cselekedetei is. Az én, a főzőcskézésre abszolút nem predesztinált főkapaterem (flörtölős hacker, ha érdekel) például annyira megőrült az első sikeresen megalkotott gofrinak, hogy onnantól kezdve élenként érdeklődni kezdett a szakácsművészetekről. Szakácskönyvek elolvására vágyott, új recepteket akart tanulni, majd azokat meg is valósítani, és amikor a környékbeli desszertsütő versenyen sikerült nyernie, napokig a fellegekben járt ■ örömtől.

Rádásul a vagyak teljesítése komoly előnnyel jár, ezért mindig érdemes rámenni ezek elérésére. Az amúgy azt is jelenti, hogy a sok vágy közül válogatnunk is kell, hisz egyszerűen csak négy lehet aktív, viszont egy aktív életet élő figura ennél lényegesen több kihívást tűz ki maga elé. Minden vágy egy bizonyos pontértékekkel jár, és ezekből összegyűjtve egy nagy rakással, vásárolhatunk magunknak szinte magukos búzőszokat. Olyanok ezek kicsit, mint a Fallout-játékok perkjei: valamilyen téren különleges bűnöszt jelentenek.

Az egyik túrbőzsa a munkahelyi teljesítményünket, míg egy másik lehetővé teszi a munka elkerülését úgy, hogy azt ne vegye észre a főnök. Van itt acélhőlyg (nem kell többet vizelni) és maszatalóság (nem zavarja a simet a saját bűze); lehet rámenni a barátságok gyors megkötésére vagy épp megtartására; az egészen extrém cuccok között pedig kajaklónozó és teleport is van. Igaz,



■ Ha szociális életet akarunk élni, mindenképpen vegyük ki a bulikirály személyiségjegyet!

ezek megvételéhez embertelenül sokat kell gürkölni – vagy legalábbis úgy kell beállítani a simet, hogy a vágyait viszonylag könnyen elérje.

Simünk kapcsolata is sokkal sokrétűbbek lettek, sok szász új lehetőség jelent meg, rádásul mivel minden sim rendelkezik személyiségjegyekkel, ezek feltérképezése nélkül igazán jó kapcsolatba nem is kerülhetünk velük. Szerencsére a pletykálkodás és hasonló lehetőségek miatt a szociálisabb simek hamarosan megismerik az egész város minden lakójának a jellemét,



Igazi multiplayer nincs, de rengeteg lehetőség van a többi Simszóval való állandó kommunikációra

így mindenkiél úgy tudnak banni, hogy az a legjobban érezze magát (avagy, szándékunktól függően, mindenkit ott tudunk megbántani, ahol a a legjobban fáj). Épp ezért érdemes pletykálgatni, illetve mindenkit ■ adott napjáról kérdezni, mert így rengeteg információt szedhetünk össze; és ugye, az információ – hatalom!

ÉLMÉNY

Első ránézésre nem sok változott a játékban, ugyanolyan színes, ugyanúgy egy családtag, vagy egyetlen embert figyelünk, irányítunk a játék során, és attól függetlenül, hogy millió és millió új tárgy és lehetőség van, a játékmenet is hasonló. Csak éppen minden életszerűbb, magától értetődőbb, életsze-

rűbb lett. A simek intelligenciája elképesztően sokat javult, és a személyiségjegyek meg a vágyak bevezetésével fantasztikus jeleneteknek leszünk szemtanúi. És ugyan ilyenekre az eddigi részekben is volt példa, itt szinte csak ilyeneknek leszünk szemtanúi, valami félelmetesen szórakoztató lett a játék. Amikor elindítottam a játékot, a szerkesztőségben abbamaradtak az UFC- és Fight Night-mecsek, mindenki a gépem köré gyűlt, lesajnáló mosollyal az arcán, hogy izekre szedjük a Sims 3-at. Aztán... aztán eltelt két óra, mindenki ott volt a gép körül, és vad vigyorral néztük, hogy simünk

(Domina Trix, a miniszoknyás démon) milyen káoszt okoz a városban. Hihetetlen üvöltözés vette kezdetét, amikor a szomszédok ■ első látogatásukor mind ráhajítottak Miss Trixre, hatalmas rohögés, amikor megvették a legdrágább tétét, és hirtelen az egész környék hozzánk kezdett járni, hogy hajnalokig nézzék ■ akciófilmeket vagy a sportot sugárzó csatornákat (talán nem is kell külön mondanunk: a HD tévék alaposan növelik a hangulatot). Együtt drukoltunk, hogy hősünk elcsábítsa a közeli boldog pár férfitagját, így szétzúzza a házasságot, majd „megvigasztalja” a boldogtalan elhagyott asszonyt. A ternetében találkoztunk egy szellemmel (egy korábban egy általunk előidézett tűzben elhunyt ismerőssel), és bár



■ Pálmák, tengerpart, naplemente, milyen romantikus, ugye? Pedig ha tudnád, hogy ■ ■ szomszéd felesége...



lehetett volna vele is romantikázni, ezt még mi is túl bizarrnak éreztük. Meglátogattuk a tengerparton élő sznobokat a hatalmas villájukban (hogy emléket sörjünk ■ hálójukból, miközben az általunk összeütött sült halat zabálták). Kimentünk a parkba sakkozni, az éjszakákat hackeléssel és konzolozással töltöttük, közben annyira összehaverkodtunk ■ főnökkel a munkahelyen, hogy csak úgy jöttek az előléptetések. Alig telt el pár hét a játékban, néhány délután a monitor előtt, és máris tele voltunk remek sztorikkal, ráadásul tényleg sikerült meghatározó részévé válni Sunset Valleynek. Volt egy csomó haverunk, rengetegen utáltak minket, egy csomó kapcsolatot feladtunk, és eredményeink koronagyémántjaként sikerült elcsábitanunk ■ helyi kórház szőke bombázóját is. És mindezt úgy, hogy a sokkal hardcore-abb közönség is ugyanúgy élvezte ■ játékot. Persze, lehet, hogy mi kicsit szelídségesen játszottuk (a legnagyobb panasz? nem lehet a méllméretnél állítani), de tény, hogy élveztük a dolgot.

A MONITORON

A látványvilágot tekintve egyik oldalról hatalmas az előrelépés, másfelől pedig közel sem akkora, mint egyesek talán várnák. Tehát nem kapunk Crysis-szinten kidolgozott karaktereket, Assassin's Creed módjára megalkotott város.

MÁSVÉLEMÉNY

SASA IS MEGMONDJA

Jött látott és	Mind
Bár a Sims nem az	mégis
örökbe lekötni. Nem egy	örökbe
és	életszimulátor
millió	és
kinyit!	Elmehezt bárhová
és	szinte bármit!
hangulatos és ami a	legfontosabb:
SZÖRÖM	■ ■ ■



A grafika stílusa nem változott, tehát a képek alapján akár azt is mondhatnánk, hogy ■ játék maradt ugyanolyan. Persze ez közel sem igaz, és ez azonnal látszódik, amint kép helyett magát ■ játékot nézzük, amint megmozdulnak ■ simek, elkezdene beszélgetni egymással, elkezdene élni ■ környezetükben. Minden halat másként fog ki a pecás, minden ételt másképp készít el a szakács, minden témáról másként beszélgetnek a város lakói. Tényleg félelmetesen változatos, és amikor mondjuk bulit rendezünk, és tömve van a lakás simekkel, akkor látszik igazán, hogy szinte végtelen változatosságú a mozgáskultúrájuk.

Ráadásul annak, aki ■ Sims 2-vel töltött el órákat, annak millió más dolog is azonnal felűnik. Egyrészt ott ■ város – valami félelmetesen átalakult a játék azzal, hogy nem csak a lakásunkban meg a kertben



■ A temetőben találkozhatunk az ismerős, vagy éppen a mi cselekedeteinktől elhalálozott szellemekkel – és akár még szexuális kapcsolatba is léphetünk velük

lehet lébecolni, hanem egy hatalmas területen: parkban és tengerparton és ■ házak között és az erdőben. A simek külsőjét is millióval több módon lehet állítani, most már például egy csúszkával a hihetetlenül hájasztól a nyüzüge karakterig mindent megalkothatunk. A zene ■ szokásos Simsdallamokra épül, ■ simlish nyelvű gagyogás ugyanolyan idegesítő, de ezek semmit nem képesek rontani a játékelményen. Az élményen, ami magával ragad szinte bárkit – a mellékelt példa szerint még azokat is, akik a hardcore játékosok körében általános lenézéssel tekintenek a programra. A Sims 3 jött, látott és győzött – csak remélni tudom, hogy ezt a teljesítményt nem rontják le majd igénytelen kiegészítőkkel, lehúzásszámbamenő extra cuccokkal. Mert ez ■ játék nem ezt érdemli! ■

Sims 3

p4 2 ghz, 1 gb ram, 128 mb vram

grafika	1 2 3 4 5
játszhatóság	1 2 3 4 5
szavalatosság	1 2 3 4 5
zene/hang	1 2 3 4 5

Remek folytatása a sorozatnak, az eddigi legnagyobb átalakításokat bevetve. Még ha ■ törvényszerű kiegészítők között lesz is lehúzás, az alapjáték így ■ abszolút megéri az árát!

9.3



The Conduit

ALAPOZÓ: A High Voltage Software Kísérletét tesz a High Voltage Software kínálati úrbetörésében. Legyen a tesztelés egyen nem... nekik a terv... (váltása)

High Voltage Software
Kísérletét tesz a High Voltage Software kínálati úrbetörésében. Legyen a tesztelés egyen nem... nekik a terv... (váltása)

A High Voltage Software Kísérletét tesz a High Voltage Software kínálati úrbetörésében. Legyen a tesztelés egyen nem... nekik a terv... (váltása)



A High Voltage Software Kísérletét tesz a High Voltage Software kínálati úrbetörésében. Legyen a tesztelés egyen nem... nekik a terv... (váltása)

A High Voltage Software Kísérletét tesz a High Voltage Software kínálati úrbetörésében. Legyen a tesztelés egyen nem... nekik a terv... (váltása)

A Wii megmentőjének készült, de egy botrányosan rossz játék lett belőle. Valami nagyon félresikerült

információk nélkül csöppentem bele a játékba. De a játékban a High Voltage Software kínálati úrbetörésében. Legyen a tesztelés egyen nem... nekik a terv... (váltása)

amin keresztül a High Voltage Software kínálati úrbetörésében. Legyen a tesztelés egyen nem... nekik a terv... (váltása)

A High Voltage Software Kísérletét tesz a High Voltage Software kínálati úrbetörésében. Legyen a tesztelés egyen nem... nekik a terv... (váltása)





EA Sports Active

ALAPOZÓ Személyi edző bűjt ■ Wii-be, aki ezúttal nem minijátékokkal szórakoztat, hanem tényleg rákényszerít ■ fárasztó, de egyben fogyasztó feladatokra.

kiadó ■ fejlesztő **ea** platform **wii** megjelenés **máj. 21.** multiplayer **nincs**

A Wii váratlan piaci sikere egyértelműen annak köszönhető, hogy olyan célcsoportot is elért vele a Nintendo, akiket ■ Micro-soft és a Sony nem tudott és valószínűleg ■ közeljövőben nem is fog tudni megérinteni. Bár tény, hogy mindkét konzolozás az E3-on nagy lépéseket tett az interaktív szórakoztatás és ■ kontrollerektől alapjaiban idegenkedő közönség felé, ennek eredményeit egyhamar nem fogják tudni leartatni.

Az EA Sports Active egy igazán impozáns csomag! A szoftver mellett egy strapabíró gumiszalag és egy klasszul kivitelezett, combra csatlakozható zsebbel, vagyis egy tépőzáras kiegészítővel találkozhatunk. A csomag minden egyes eleme minőségi darab csakúgy, mint maga a játék, ami meglepő módon nem csak jól működik, de a lehetőségekhöz képest nagyon jól is néz ki!



edzőt, aki majd minden gyakorlatnál segít nekünk. Mindezek után nincs más dolgunk, mint eldönteni, hogy egy harmincnapos programot akarunk, vagy csak egy egyszeri tesztmozgásra vagyunk! Ha utóbbi választjuk, akkor egy menüből közel száz, külön izomcsoportokra, alsó- vagy felsőtestre gyúró, illetve kardio-gyakorlat közül választhatunk. Ezek hossza átlagosan 20-30 perc, nehézségüket tekintve pedig könnyű, normál és nehéz fokozatok közül választathatunk – ám azt senki se gondolja, hogy a könnyű program csak egy lötyögés lesz.

Ez nem egy léha minijáték-gyűjtemény, itt tényleg edzened kell; már az első edzéstől is tuti leizzadsz!

Az Active lényeg-e roppant egyszerű! Unod ■ konditermeket?

KONDITEREM ■ NAPPALIBAN!

A Wii tehát tarolt. Hogy mindez jó-e vagy sem azon sokat szoktunk vitatkozni a szerkesztőségben. En az az álláspontunk vagyok, hogy ez igenis használni ■ piacnak, hogy tömegeket ér el, hogy eloszlat bizonyos negatív berögződéseket az emberekben („a játékok csak időpocsékolás és baromság”), többek között az olyan játékok megjelenésével, mint a több mint 18 millió példányban eladott Wii Fit vagy a most bemutatásra kerülő Active!

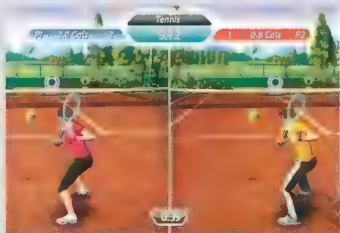
Problémád van ■ súlyoddal? Szeretnél jobban kinézni úgy, hogy ki sem mozdulsz otthonról, sőt, úgy, hogy egész nap játszol? Használd az Active-ot, ami szinte – vagy ■ doboz hátuljának tanulsága szerint: teljes egészében – ugyanazt nyújtja, mint egy konditerem saját személyi edzővel.

Az első lépésként megadjuk a nemünket, korunkat és testmagasságunkat, majd kiválasztjuk ■ nekünk legszimpatikusabb

■ NAP ALATT AZ IZOMLÁZ KÖRÜL

Jómagam persze nagy lelkesen belekezdtem egy harmin napos programba. A 25 perces gyakorlat végén szakadt rólam a víz, csakúgy, mint ■ velem együtt tornázó két hölgyemről, akiknek másnapra olyan izomlázta lett, mintha lefutottak volna egy teljes maratont távol! A játék tehát kemény és hatékony, mindamellett szórakoztató, könnyen kezelhető ráadásul eredményünket napi statisztika formájában rendre kiértékeli.

■ A játék nem a minijátékokra épül, de jó, hogy helyet kapnak benne



Minden egyes gyakorlat előtt videobemutatót kapunk, így azok elsajátítása, megtanulása roppant egyszerű. A lábunkra, az említett kis zsebbe helyezett nunchaku a combunk mozgását követi, míg a kezünkben tartott wiimote értelemszerűen a kézmozgást érzékeli, így a futáskor a sebességet, míg mondjuk guggoláskor a rogyaszások számát méri. A leveztő bokszozásnál mindkét kontrollert kézben kell tartanunk, csakúgy, mint a gumival végzett gyakorlatoknál ahol vagy nyújtunk, vagy expandereznünk.



■ Nagy kár, hogy nem a magunkról készült képeket ■■ be Szati – pedig azok az igazán csinosak

Fontos megjegyezni, hogy a gyakorlatok üteme és fokozatossága nagyszerűen lett felépítve. Általában egy gyaloglással majd azt követő futással kezdődik, aztán megmozgatjuk az alsó és a felsőtestet, jön egy kis indiánszökkelés, guggolás, és végül egy leveztető futás, majd boxszák következnek. Mindig minden egyre többet, nehezebbet kapunk, de mindezt úgy, hogy bár a végén kuszódunk, de lehetetlennek sosem tűnik az egész!

WII FITTEL AZ IGAZI!

Az igazán nagy élményt a Wii Fittel kiegészített edzéstervek okozzák. Mivel a két játék célcsoportja nagyjából ugyanaz, ezért nagy valószínűséggel a vásárlók többsége már rendelkezik a balance boarddal (ami egyébként nem szükséges, csak kiegészítő a gyakorlatokat). Szerencsére a deszka használata itt nem csak egy marketingfogás, és az esetek nagy részében nem helyettesíti, hanem kiegészíti a gyakorlatokat. Jó példa erre a boxszák amit alap-

esetben egyszerűen püfölni kell. A balance board beiktatása után a püfölés kiegészül rugáskombinációkkal is, így sokkal jobban megmozgatja a játékos izmait a program! A balance board itt valós szerepet tölt be, új, jobb élményt nyújt – meg merem kockáztatni, hogy azok a játékosok, akik először az Active-val találkoznak, azoknak akár csak emiatt a játék miatt érdemes lehet beruházni egy deszkára is. A két program így együtt már borsos összegbe kerül, ám ha belegondolunk, hogy ma egy jobb konditerem havi tizezer forintot simán lekaszt rólunk egy bérletért (és akkor személyi edzőnk még nincs is), akkor ajóvünk, hogy az Active és a Wii Fit ára bizonyos értelemben nem is olyan magas...

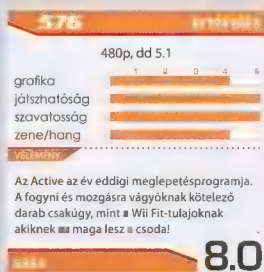


Az Active azonban nem csak egy nagyszerű sportjáték, de kitűnő csoportos szórakozás is egyben. Először is lehetőségünk van ketten együtt játszani, de ami még fontosabb, versenyezni is! A baseball, kosárlabda és tenisz minijátékokkal ugyanis nem csak jól szórakozhatunk, de meg is mérkőzhetünk egymással. Az eredményeket a program eltárolja, statisztikákat végez és persze eredményt is hirdet.

DOBOZ LE JÁTSZVA A KILÓIDATI!

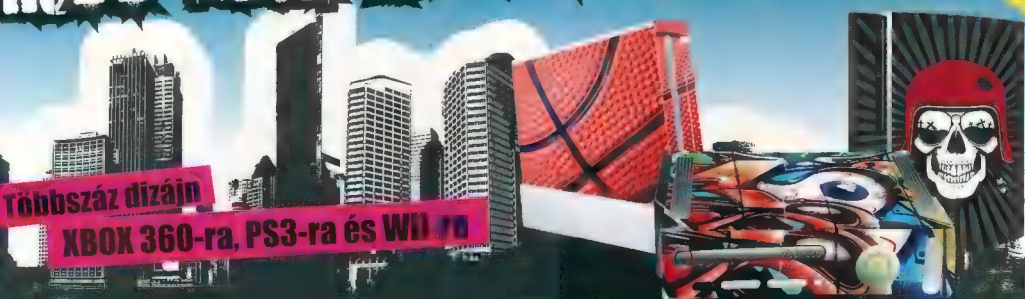
Az Active egy nagyszerű játék. Igen játék, mert bár ugyanazt csináljuk, mint mondjuk egy fitness DVD-t nézve, a kiegészítők és a kontroller miatt mégis játszva élünk meg minden egyes megpróbáltatást. A kontroller remekül működik (mondjuk nálam néha a combomra kötött kontroller nem érzékelte a játékot, de mástól nem hallottam ilyen panaszt), a balance boarddal együtt már-már tökéletes és alapos testedzést nyújt, mindamellett lehetőséget nyújt arra is, hogy a Wii Fithez hasonlóan játékokkal szórakoztasson.

Az igazat megvallva a dobozt meglátva szkeptikus voltam, ám első kipróbálás után be kellett látnom, hogy a játék igenis jó, és sikerült magamat rávenni egy kis testmozgásra is. És ez az a dolog, amit a PS3 és az X360 egyelőre nem tud és amit ilyen minőségű programok jelennek meg Wii-re, addig Project Natal ide, Motion Controller oda, esélye sincs a többieknek az átút sikerrel! ■



HÚZZ BŐRT A KONZOLODRA!

1.990 Ft-tól



www.skinzone.hu

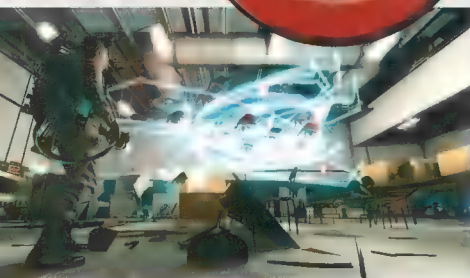
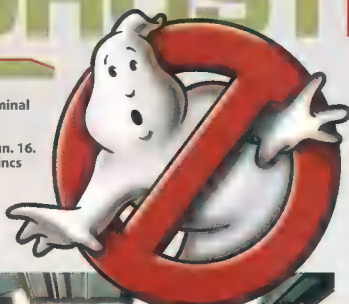
© 2008 SkinZone. Minden jog fenntartva. A képek a SkinZone weboldalról származnak.

SkinZone



GHOSTBUSTERS

kiadó **atari**
fejlesztő **terminal**
reality
platform **ps3**
megjelenés **jún. 16.**
multiplayer **nincs**



ALAPOZÓ Ha baj van kit hívsz? A Szellemirtókat – legalábbis ha a naptárak 1984-et írnak és épp egy hatalmas habcsókember akar felhabzsolni!

Kielégítetlen rajongónak lenni nem jó dolog: fáj, magásra tornászva az állandó idegességi faktort és még éles vitákat is szül. Szellemirtók-rajongónak lenni pedig körülbelül ilyen lehet – az 1984-es kultuszfilm ugyan öt évvel később kapott egy folytatást, de Vigo Von Homburg Deuschendorf legyőzése és a Szovjetunió leomlása óta a négyes nem hallatott magáról. Ami talán nem meglepő, a Szellemirtók lehet, hogy sokak meghatározó gyerekkori élménye volt, de igazán nagy sikereket a filmeknek túl sosem ért el. És mégis, a huszadik születésnapját ünneplő duológia fanfárokkal és a extrákkal telipakolt Blu-ray verzóval övezve teszi fel magának a gyertyát a tortára, egyszerűsített megoldva a nagy „csináljunk végre elfogadható videójáték-adaptációt” kérdéskört is. Legalábbis

■ Minél tovább jutsz a játékban, annál kidolgozottabbak lesznek a pályák

részben, a C64-es éra óta tisztességes videojátékok nem kapó széria a munkát elvégezte, de a minőséget mintha mentet közben elhagyta volna.

HAB, CSÓK ÉS GENNY

New Yorkra rájár a rúd: nem elég, hogy már két ízben is a komplett pusztulás fenyegette, még végigmasírozott is rajta egy tizenhatodik századi német báró és egy felhőkarcolókat lepipáló méretekkel rendelkező habcsókember, átszelte egész folyónyi ekotplazma, megostromolta egy komplett dimenzióra elegendő szellem, de most még mindez vissza is tér. A Ghostbusters érdekes útját választja a történetmesélésnek: nem harmadik részként és nem közvetlen adaptációként akar érvényesülni, hanem inkább amolyan játékspecifikus, a két film legjobb jeleneteit egybekaristoló különleges kiadásként. Két év telt el a '89-es incidens óta, Manhattan ismét pácban – nem csak a polgármester ölebe kíván keresztbe tenni a Szellemirtók működésének, de még a habcsókember és Gozer is előkerül. Szép kilátások, zöld ekotplazma és egyéb trutyi feltétell. De mindenképp minőségi tállalással, a Ghostbusters projektben hatalmas szerepet vállalt a eredeti is jegyző Dan Aykroyd és Harold Ramis és ez még is látszik – a Ghostbusters az elmúlt évek egyik leghumorosabb és legszórakoztatóbb játéka, amely hitelesen kezeli nem csak a karaktereket, de a dialógusokat és az eseményeket is. Venkman professzor még mindig nagy nocsobász, Egon továbbra is a két lábán járó tudós, Winston pedig még mindig nincs képbén.

Főleg nem az újoncot illetően – az újonc te, a Szellemirtók csapatának új tagja vagy. Neved nincs, Venkman szerint azért, mert





■ ■ kutyák a filmeket idézik, nagy kár, hogy sok új dolgot azokhoz képest nem kapunk

„senki sem kívánja megjegyezni a múlt-kori újonccal történet miatt”. Ami remek magyarázat, de mindenképp gyatra döntés – átvétető videók alatt az eseményeket négy éves gyerekre emlékeztető gesztusokkal kommentáló névtelen karakter 2009-ben több, mint elmaradt. Gordon Freemanből csak egy van, a Ghostbusters újonca pedig meg sem tudja közelíteni azt. Ám ez csak egyszerű probléma – a Ghostbusters ennél jóval nagyobb gondok közepén áll.

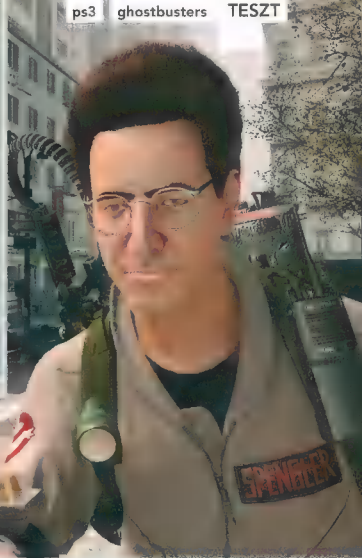
Az Atari a kiadási jogok megszerzése után úgy jellemezte, mint „Gears of War light” – vagyis napjaink egyik legsikeresebb szoftverének szellemi követője. Az elnevezés találó, a Ghostbusters olyannyira light, hogy a hasonló nézőponttól túl sok hasonlóságot nem mutat a Gears of Warral. És tulajdonképpen semmivel, ami ebben a generációban megjelent – vagy legalábbis nem a felső kategóriában. A Ghostbusters külső nézetes akciójáték, a feladat pedig eléggé egyértelmű benne: azt csinálni, amit a vásznon is láttál. Vagyis szellemeket irtani, hatalmas és nagyon pontatlan protonfegyverrel, eldobható csapdákkal és természetesen a klasszikus alaptétisszel: „ne keresztesd a sugarakat!”.

Ezt kivitelezni nehéz, a Ghostbusters remekül kapja el a fegyverek lomhaságát és célzási nehézségeit. Fegyverek, merthogy



több is van, rögtön négy. A missziók során megnyíló arsenál alapjáraton a klasszikus nyálábót tartalmazza – látvány és a működési elv egycsapásra ismerős lesz, hiszen a villámokat eregető, alapkéllékként használt protonfegyver a szellemek életerejének leaszására szolgáló alapvető eszköz. Rossz tulajdonsága viszont a túlmelegedés, pár másodperc alatt hajlamos túlhevülni, értékes másodperceket emésztve fel, míg újra működőképes állapotba nem kerül. Ezt megakadályozni a külön gombra pakolt pihentetéssel lehet, ami körülbelül olyan, mint a klasszikus FPS-ek a manuális újratöltése, csak itt szinte minden nagyobb energiaergetés után szükséges. Ez pedig a maradék három sugára is érvényes. A Shock Blast az

itteni shotgun, egy meg nem határozott két anyagot apró darabokban eregetve fogja meg az ellenfeleket, a Statis Stream a nagyobb lények egyhelyben tartására szolgál, míg a utolsó a masszív sebzésnek adóz. Több-kevesebb sikerrel, a négyből szinte végig inkább csak kettő szükséges,



Noha a játék rendkívül humoros, sajnos más terén nem tud a mai, modern elvárásokhoz felülni

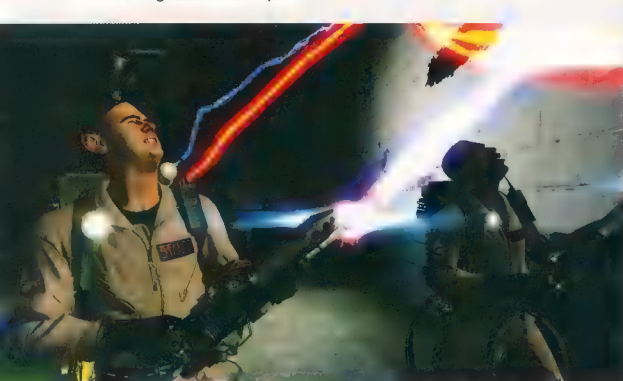
■ Nem tudjuk, pontosan mit is lőttünk le, de megöltük, semmi kétség!

az viszont nagyon: szellemből sok van és egyáltalán nem mindegy, hogy mivel megy neki az egyszerű szellemirtó. Egon persze erre is tud megoldást: Ekto-szemüvegek. Az Ekto-szemüveg első blikkre nem több, mint egy, a sötétben való navigáláshoz használatos kiegészítő, valójában viszont inkább a BioShock kamerájára emlékeztet. A hatalmas célkeresztet a megvizsgálható objektumokra/ellenfelekre irányítva indul be a szkennelési folyamat, pár másodperc tanakodás után kijelvezve mindent, együttál azt egy külön menüben is kategorizálva. Miről van szó, honnan származik, ellenfelek esetén hogy győzhető le – roppant hasznos dolog, de elsősorban a rajongóknak szól, élvezeti értéken különösen nem javít gyakorlati szerepe pedig inkább csak csúszó erőtetté jelenetek során lesz.

BÜSZKESÉG ÉS BALÍTELT

Abból pedig sajnos bőven akad, a Ghostbusters a legnagyobb jóindulattal is maximum az előző játékgeneráció színvonalán mozog – és nem csak az akcióban, de tulajdonképpen mindenben. Felsorolnival is nehéz: kezdésnek ott az alig fél tucatnyi





■ karakterek szépen vannak kidolgozva, de a pályadesign elég sutára sikerült, rengeteg a berendezés nélküli szürke folyosó...

misszió, ami papíron lehet, hogy kevésnek tűnik, a gyakorlatban viszont éppen hogy sok. A küldetések zöme 40-60 percet ölel fel, szünet pedig közöttük nincs. A menü ugyan fejezetenként kezeli őket, de a játék maga nem, mindent egyetlen folyamatosan tárla. Ami nem feltétlenül lenne rossz, csakhogy a egyetlen sémára épülő játékmenet már az első küldetés után teljesen kiismerhető. A folyamat: szobába belépsz – nagyon gyorsan szkriptelt jelenet lejátsszó-

az átvezető jelenetek alatt a karaktermódellek is több, mint rendben vannak, ám az egyes mondatok közötti hosszú szünetek, a rettenetesen gyengén összekötött animációk (példa: hosszás beszélgetés egy lift előtt, várva a töltésre. Ajtó kinyílik, hősök nem mennek be azonnal, előbb odafordulnak, szétteszik a lábukat, majd elindulnak, és szögekben fordulva) miatt az egész hihetetlenül gyorsan unalomba fullad. És ez az első harminc perc, hátra van még legalább

A Sony exkluzivitást vásárolt Európában, a Wii- és X360-verziók csak az év végén érkeznek hozzánk

dik – szellemek megjelennek – legyőzőöd őket – következő szoba. És ezt egymás után ténylek alkalommal, bárminemű változtatás nélkül. A szellemfogás mint olyan, elsőre talán érdekes, sokadszorra viszont nem: az életről ledarálásán majd a lebénított szellem csapdába csalásán az irányítás sem segít, a Ghostbusters a kontroller minden gombját használja, igazi polipkészségeket követelve meg. És erős türelmet is, a forgatókönyv ugyan vicces és

öt de inkább hat óra. Nagyon nyögvenyelős, nagyon előző generációs, nagyon nem 2009-es színvonal.

Ahogy az élvezetet nagyon hátráltató és drasztikusan leromboló mesterséges intelligencia sem. Mivel a Szellemirtók már majdnem egy fél focicsapatot kitesznek, ezért a Ghostbusters sem hagyja ki a csapat alapú küzdelem lehetőségét. Ami a gyakorlatban annyira szintén nem működik: bár az



■ Egy dologra mindenképp ügyelj: a sugarak kereszteszhetik egymást!

Aykroyd-Murray páros vezette brigád magától, az első észlelés után csépelei a gazdag szellemkinálatot, de azok legyőzése és csapdába zárása továbbra is a újonc melója, a te feladatod. Ami még rendben is lenne, az viszont már nem, hogy a többiek szó szerint másodpercenként fognak padlót, arra kényszerítve, hogy manuálisan, egy



SZELLEMIRTÓK HARMADSZOR?

A játékvérző nem véletlenül csak feldolgozás és nem folytatás, a harmadik Szellemirtók film ugyanis készült, vagy legalábbis készülget. A 2012-re tervezett filmet már Aykroydek írják (hanem Aykroyd tanítványai, a főállásban az amerikai Office-sorozatban dolgozó Gene Stupnitsky és Lee Eisenberg), viszont biztos, hogy a szereplőgárda a nagy öregekből áll össze sőt, még Sigourney Weaver is újra Dana Barrettként tűnik fel! rendező Ivan Reitman is ott legyeskedik a projekt körül, és a játék a les, véltősen eldöntött kérdés, hogy jöhet a mozi!





■ Bár a protonfegyver lesz a fő eszközünk, még három ágyút is használhatunk!

gomb lenyomásával segítsd őket talpra. Ez pedig a játék felétől már több időt vesz el, mint a tényleges szellemirtás, az utolsó bossfight esetében az első szakasz tíz perce alatt szó szerint mást nem is csinálsz majd, mint egyik sarokból futkorászol a másikba, mivel a társak gondolkodás nélkül vetik bele magukat a halálos csapdába, támadásokba és ellenfelekbe. Minden időnk legrosszabb mesterséges intelligenciája? Meglehet.

Rádásul ■ egész még ronda is – természetesen nem budget-kategorias színvonal, de mérőfókkal elmarad attól, amit manapság elvárna az ember.



Nyerd meg!

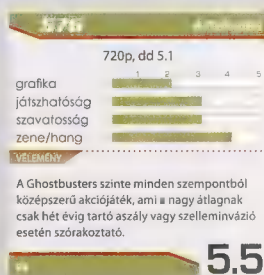
A Sony felajánlásának két szerencsés veheti bele magát a PS3-as szellemirtásba. Kérdésünk: Hány gépre jelent meg az első Ghostbusters játék '84-ben?

A cím: nyereményjáték kukac 576 pont hu (a tárgy Ghostbusters legyen)
A megfejtéseket július 6-ig várjuk!



A multiplatform gyökereivel ez nem indokolható, a fő csapásirányon túl eső verziók külön szalon futnak, az újgenerációs kollektiva mégis irtózatosan felemás teljesítményt nyújt. A karaktermodellek ugyan rendben vannak és néhol még ■ hangulatot is sikerül megcsinálni, de ■ a legnagyobb jóindulattal is csak nyitócímekre jellemző minőség, amikor fél lábbal még mindenki ■ előző generációban tapicskol. Korlátozott, alig pár méter széles, folyosószerű mozgáster, egyen tereprészek, alacsony színvonalú textúrázás, kevés objektum, temérdek helyen komoly felülvizsgálatra és renoválásra szoruló szekció. Mindezt teljesen instabil képráfrésztől, el-elűnedező dolgok mellett. Felháborítón hosszú töltési idő mellett, az elhalálozást követő fél perces üldögetés nem éppen lelkes tovahaladásra készít-

tő momentum, ahogy az akkor mindig, óraműszerűen elinduló főcímdal sem. A Ghostbusters alatt duruzsoló, ■ Terminal Reality által kifejezetten jónak tartott saját Infernal engine képtelen tartani a lépést a dolgokkal, vagy még bőven lett volna vele munka – a fránya határidők, ugye. Ez pedig nagyon kínos, nem csak ■ Atarinak, de tulajdonképpen mindenkinek – ■ remek forgatókönyv, ■ hangulatos dialógusok és az ehhez passzolóan eszelősen jó szinkron ellenére a Ghostbusters ritka felületes munka. Kitejesedésre váró, magasabb színvonalon mozgó, értő kezekre szoruló fejlesztés, amely láttán hatványozottan érthetetlen az európai PS3-exkluzivitás. Sablonszóveg és klisé, de igaz: csak rajongóknak, a Ghostbusters ■ be nem váltott ígéretek siratóasszonya, 2009-ben kiadva, de valahol az ezredforduló környékéig leragadva. Talán jobb lett volna, ha Gozer elnyeli New Yorkot – akkor a habcsókember is megszűnt volna a kipukkadást. ■





SECRET AGENT CLANK

ALAPOZÓ A PSP személtelöntőjeként életben tartott PS2 rekedt hangon megénekel sokadik hatványdala, ezúttal Ratchet kis barátjával a főszerepben.

kiadó **sony**
fejlesztő **sanzarou games**
platform **ps2**
megjelenés **jún. 28.**
multiplayer **nincs**

Komoly, de inkább komor helyzet ez a többszörös alá- és mellérendeltség. Míg a PlayStation 2 kinevelte az újgenerációs platformer hőseit, a dögös kis PSP pedig sikerrel adoptálta őket a gének továbbörökítése érdekében, addig most fordított a helyzet: a magára hagyott asztali konzol kénytelen a csemete által odavetett morzsákból tengetni öreg napjait. A szövődőmnnyt tovább súlyosbítja, hogy míg a PSP-s átirat esetében érthető volt a mellékszál koncepciója, és a Ratchet mellett másodhegedűsként tetszelgő Clank (fő)szerepeltetése, addig a PS2 esetében sokkal csúnyábban puffan ez a szerva: nem teljes értékű játék ez, csupán könyöradomány.

HÁTRÁNYOS HELYZETÜ / NEM MEGY

A PSP-s verzióról már szűk egy évvel ezelőtt részletes ismertető közöltünk, így egy minden részletre kiterjedő elemzésbe nem nagyon érdemes fejest ugrani; a jelenlegi elmerengésben inkább a portallással járó járulékos jelenségek

■ Hat igen, láttunk már ennél szebb játékot PS2-n. Még a Ratchet-szíriából is...



boncolgatásával szeretnék nagyobb terjedelemben foglalkozni. A „jelenség” helyett inkább az „átok” lenne a megfelelő kifejezés, és ezek a sirámok ugyanazon kalap alól kukucsálnak kifelé, mint ami alatt a Sony kézikonzoljára készült GTA-k is lapultak: ezek a refrénszerűen felelgetett gyermekbetegségek általában az átiratok satnyaságából fakadnak. A hibák általában a játékelmény minőségének a függvényében válnak megboszathatóvá vagy elfogadhatatlanná.

Mindenestre a „kéziről asztalira” migrációs fázis óta tudjuk, hogy sok jót nem várhatunk. A Secret Agent Clankkal is ennek megfelelően kéne bánni, mégsem mehetünk el szó nélkül a mellett, hogy egy kategóriával gyengébb

platform volt a szülőanyja, mivel ez az egész játékra rányomja a bélyegét. A PSP-n sem topkategóriás látvány asztali konzolon és nagy képernyőn egyenesen elszomorítóan fest, a jóval régebben megjelent, ám mégis minőségi látvánnyal kényeztető alkotásokkal összevetve a bizony nem versenyképes, dacára a friss megjelenésnek. A kézikonzol hardverkorlátait okosan próbálták kendőzni a témában rejlő lehetőségekkel, a sci-fi környezethez remekül illik a stilizált képi világ, ám a kopárságot és a kidolgozatatlanságot teljes pompájában látni nem túl szíverítő.

NYERD MEG!



A Sony egy példánnyal várja a kémtanoncokat.
Kérdésünk: Ki a Ratchet, ki a Clank széria zeneszerzője?

A válaszokat a szokásos címre kérjük (Clank tárggyal), július 6-ig bezárólag!





A teljesítmény egy dolog, ám a kezelhetőség botladozó lépcsőire az eredet nem szolgálhat mentésül: a főszereplő irányítása – függetlenül attól, hogy kit terelgetünk – néha hajlamos a nyugtáldásra, de csakis ■■■ analóg karral játszva: a d-pad használatára esetén fűgűn, dinamikus mozognak ■ karakterek, de ■ sticket masszírozva néha kiesnek a ritmusból – például elfelejtjenek futni. A hangzással nincs probléma: a hűsfeldolgozó űzem és ■ JAMMA-kabinetek hangeffektjeinek keverése és ■ libabőrös „űzene” papírfórmát hoz.

GYEREK MARAD MINDIG / HŐSNEK KISSÉ GYŐNGE
Hogy átiraként hogy teljesít a Secret Agent Clank, az immár világos: hogy játékként brillírozzik-e, az már más (és röviden megválaszolható) kérdés. Nem. Vagyis nem igazán. A Ratchet & Clank tükörsíma, logikus felépítéséhez, a folyamatos fejlődéséhez és ■ koherens játékműködéséhez képest ■ leszűrmazott is abba ■ csapdába esik, amit sok más, sokat akaró sorstársa sem birt elkerülni: stílusokat próbál egybeolvasztani, ám a játékelemek gyűmölcsöző harmóniája helyett komplett káosszal szembesülhetünk. A R&C szériára eddig is jellemző fegyvertuningolás itt is nagy hangsúlyt kap, függetlenül attól, hogy ■ két főszereplő közül melyik is játszunk; Clank a témaválasz-

Manga!

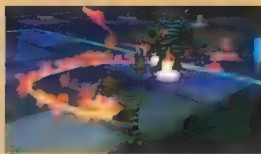
• Ratchet & Clank nem csak nyugaton, de Japánban is nagyon népszerű, olyannyira, hogy a szigetország legjobbban menő médiájában lecsapott rá. ■ hivatalos manga közel négy éven át futott, temérdek fejezetben folytatva a páratlan páros kalandját. ■ nyugati kiadás felett továbbra is hatalmas a kérdőjel, de az Insomniac erőfeszítéseit látva Ratcheték talán angolul is papírra másznak...

• tásból kifolyólag több, a kémekekre jellemző eszközt gyűjthet be, de nem csupán ez, hanem az újonnan feltűnő játékelemek is leginkább az ő sajátjai lesznek.

• A klasszikus, élvezetes, az ügyességet is alaposan megtornáztató, pusztításra építő játékművet természetesen itt is szerepet kap,

Sajnos a játék, ami PSP-n sem volt a legjobbak között, az PS2-n még annyira sem állja meg a helyét

• ám Clankkel játszva immár lopakodnunk is kell, valamint ■ ritmusjátékokra jellemző, QTE-szerű gombnyomkodás ügyességi szekvenciákkal is találkozhatunk – ■ legszerencsétlenebb eset ennek ■ kettőnek a keveredése. Maga az ötlet nem lenne elvetélt (elvégre ■ QTE a videójátékok esszenciája és paródija egyben: gombokat nyomogatsz, mire történik valami), ám az egységes kép kialakításához semmivel sem járul hozzá. Ám ezért nem kár rólag az oszóns megvalósítása hibáztatható, a Secret Agent Clank egyszertűen túl sok irracionális számot próbál közös nevezőre hozni. Az önmagukban pofás, helytálló elemek (mint például ■ Tetris-remixre építő zárfeltörés), ■



■ Qwark kapitány jó arc, ■ ő tehet róla, hogy ■ játék olyan, amilyen

robotok pakolgatása, az akcióban gazdag szekvenciák és a változatos szereplőgárda önmagukban mind pozitívként tündökölhethetnének, ha ezt nem próbálnák meg egy és ugyanazon játékon belül elsűtűni.

A FARKAS FEJERE / VARÁZSOLJUNK SZARVAT

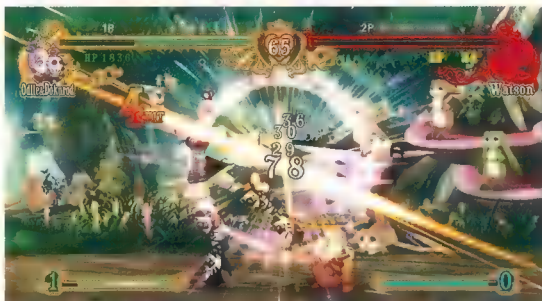
Tény, hogy Clank közel sem annyira karakteres főhős, mint Ratchet, és a fejlesztők nem is merték megkockáztatni, hogy figyelmen kívül hagyják, ám ez a játékon erősen érződik, hogy az interaktív szegmensekben való szerepeltetése – akárcsak Qwark kapitány akcióban dűskáló pályáinak jelenléte – tényleges hozzáadott értéket nem képvisel. Ezek után megkérdőjelezhető az alkotói magabiztosság is: vajon nem merték, vagy nem

akarták egy mellékszereplőre bízni a játék sikerét? Nagyon úgy tűnik: olyan benyomást kelt ■ anyag, mintha egy fejlesztői értekezleten egymást túlicitálva dobták volna be ■ jobbnál jobb (?) ötleteket, bízva benne, hogy a célközönség tetszését egyik-másik komponens szerepeltetése majdcsak elnyeri majd. Ez nem ■ sous chef ismertetőjege, hanem ■ szórakoztató háziasszony, akinek összeragadt két lap ■ szakácskönyvben. Mégis, ki enné meg a rakottthűs-zöldbabos-paradicsomos-tejszínes-vanillásodós... akármit? Erre csak egy, amúgy is fiktóbiól ellesett példát tudnék mondani: Joey Tribbiani a Jóbarátokból, róla meg köztudomású, hogy bár éltvágya ■ van, de meglehetősen kevés ésszel áldotta meg a Jóisten. ■

576	480i
grafika	1 2 3 4 5
játszhatóság	
szavatosság	
zene/hang	

Akció/platformjáték nyelven megénekel, harmatos utóztóge egy amúgy is stilusláb túlkinálattól süjtött, szebb napokat megélt konzolnak.

5.5



■ A karakterek designja egészen rendkívüli – bár az biztos, hogy mindenkinek nem fognak bejönni az alakok. Ha viszont nem ellenzed a kicsit örült, japán figurákat, beleszeretsz a BF világába

Battle Fantasia

ALAPOZÓ Klasszikus, kétdimenziós-kétkarakteres verekedős játék, fantasztikusan megrajzolva. De figyelme! A profik idegesek lesznek tőle!

kiadó **505**
fejlesztő **arc system works**
platform **ps3, x360**
megjelenés **2009. máj.**
multiplayer **2**

Szerencsére szép számmal akadnak még kettes számú dimenzióban raboskodó hősök, akiknek esze ágában sincs előrelépni a térbe. Helyette inkább valami köztes állomásra váltottak jegyet, mint amit a japán Arc System 2007-ben játéktérmebe repült bunyós anyaga, a Battle Fantasia is képvisel. Miért érdekes ez? Mert az Emiko Iwasaki látványtervei köré épülő, korántsem hétköznapi küzdősport a méltán népszerű Guilty Gear-szerű boszorkányknyhájából való, és az alapjaiban 2D-s, mégis poligonokból felépülő karakterek érdekes keverékét adják a fantasy környezetbe bújított stílusoknak.

lángfűrészekből mentes kocsizásban ember legyen a talpán, aki felfogja mi is történik, miközben a kontrollert markolással.

Az irgalmatlan erejű kombók alatt felvillanó fénykalválnak, az időközben előbújó kissárkányok, robbanó erejű hatlovetűek alaposan felhevítik az egyébként is forró helyzeteket. Nem csoda, a Battle Fantasia olyan harcrendszerral vívja ki magának az elismerést, amit még a zsáner nagyjai is megirigyelnének. Széles a repertórium, a több szintűre duzzasztható gauge meter, az így felturbóztató alap és speciális mozgások, vagy az ütések-rúgások együttes lenyomásával életre hívható Heat Up rendszer begyakorlása örökig is eltarthat.

Pedig nem árt tisztában lenni a szabályokkal: a Heat Up kijátszása felelősti a támadási értékeinket és további egyedi hardi technikák kivételzésére ad lehetőséget (ilyen pl. Marco játéksárányának felélesztése, vagy Face fegyverének újratöltése), az ötödik gombkattint funkcionál Gachi nevű húzás megfelelő idejű bevetésével viszont a ellenfél kombóját is megtörhetjük. A Gachi kétféle módszerrel kijátszva akár úgy falhoz vághatjuk a célpontot, hogy az ájulás szélére kerül, vagy egyszerűen csak visszapatant... a lánczemegek begyakorlásával így akár ide-oda pattogtató kombókat is létrehozhatunk, amit a Heat Up technikával összegyűrva akár az ötvenes-hatvanas kombósorozatok sem lesznek ritkák. Persze akadnak manapontoktól függő technikák, és a karakter életereje sem egyforma erejű, így alapos taktikázásra van szükség, sőt! Egykorlatilag külön-külön fel kell építeni egyfajta karakterfüggő játékménetet, mert akármennyire is jól hadakozunk,

egy-egy tétlenkedésen könnyen elcsúszhat a küzdelem. Hozzátenném, a fejezetmesélés küldeték, sztori mód megvívása mellett a játék küzdési lehetőséget biztosít árkád, survival, time attack és online multiplayer versenyszámokban is, habár a netes játékhoz egy arcade stick, és gyors netkapcsolat is szükséges, mivel a lag-kezelés meglehetősen problémásra sikerült.

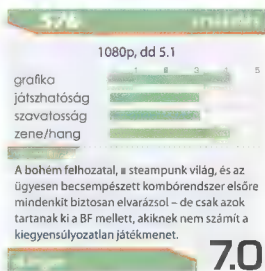
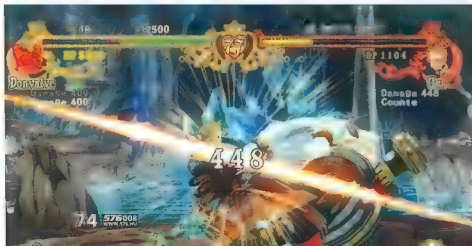
Összességében véve azért egy erősen közepes játékkal van dolgunk, hiszen akármennyire is igyekszetek leplezni, ordít a játékról a Guilty Gear-felmenők stílusjegye: a karakterek között akad túl erős figura, és fantáziátlan tucaatkarakter is, ám amennyiben több 2D bunyófüggő van a körünkben, a változatos harcrendszereknek, és a kombinálható támadásoknak köszönhetően remekül megfér a játék a Street Fighter IV, vagy a KOFIX mellett. ■

Nem egy kimerkedőben jó verekedős játék, de a 2D-es stílus megcsiszoltságai felirtnak egy próbát érle

A BF kalandos utat járt be, amíg eljutott az öreg kontinensre: eredeti japán árkád változatot majd egy éves késéssel követte a távol-keleti piacra szánt konzolos átirat, amelynek újabb egy évre volt szüksége ahhoz, hogy az óceánt átszelve végül Európában is tiszteletét tegye. Ettől eltekintve az értékei majd maradódnak, ugyanis vagy tucatnyi egyedi jellemvonással rendelkezik, amely miatt megérdemli, hogy helyet kapjon a lap hasábjain.

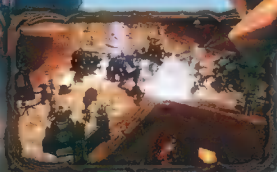
■ Néha a effektóktól semmit nem látni, de a csüggőjetelek: csak püfölkétek tovább az ütés gombjait!

Először is: ki ne akarna repkedő törpékkel várakozlónak álcázott karate-nyulakat, vagy hatalmas botokkal felszerelkezett törékeny mangacsájszkat elfenekelni? Az anime környezetbe ágyazott steampunk-univerzum



EGY ISTEN ELBUKOTT,
HARCOLNOD KELL, HOGY A HELYÉBE LÉPJ.

DEMIGOD™



AZ AKCIÓ, STRATÉGIA ÉS A SZÉREPJÁTÉK FORRADALMI KOMBINÁCIÓJA.

12+

www.pegi.info



GAME POWERED
GAMES

"MAGYAR KAPU SZÁV KÖZVETÍTŐ"
MAGYAR KAPU SZÁV KÖZVETÍTŐ HÍZDOK A
CD PROJEKT

ATARI

WWW.DEMIGODTHEGAME.COM

StarDock Entertainment és Game Powered Games, a Demigod a Game Powered Games fejlesztésében készült. Minden jog fenntartva. Minden egyéb jelölés és védjegyet a megfelelő tulajdonosoktól kaptunk. © 2009 Advanced Micro Devices. Az AMD, az AMD logo, az ATI, az ATI logo, a Radeon és azok kombinációi az Advanced Micro Devices, Inc. bejegyzett védjegyei. Gyártja és terjesztő az Atari Europe SASU. Az Atari és az Atari logo az Atari Interactive, Inc. bejegyzett védjegyei. A játék hivatalosan frissítve Magyarországon: CD Projekt Magyarország Kft. Cím: 1134 Budapest, Kenyér utca 28.



LENDÜLETET KAPÓ IZZADSÁGCSEPPÉK, KESZTYŰN VÉIGFOLYÓ VÉRCSÍKOK, FÉLSZAKADÓ SZEM-ÖLDÖKÖK: ■ FIGHT NIGHT ■ NEGYEDIK MENETBEN SEM VICCEL, AZ ÖKÖLVÍVÁST ÚGY ÁBRÁZOLVA, AMILYEN AZ VALÓJÁBAN!

FIGHT NIGHT ROUND 4

KIADÓ **ELECTRONIC ARTS**
FEJLESZTŐ **EA SPORTS**
PLATFORM **PS3, X360**
MEGJELENÉS **JÚN. 25.**
MULTIPLAYER **2**





A sorozatgyártás búvköréből kilépni szinte lehetetlen. Hideo „soha többet nem csinálunk MGS-t” Kojima már egy PSP-s epizódon dolgozik és gyaníthatóan a háttérben az ötödik részből is kivessi a részét, a „nem vásárolunk exkluzivitásokat” Sony idén a Ghostbustersre tette rá a mancsát, az Electronic „csak évenkénti címekben gondolkozunk” Arts pedig már a legújabb Fight Nighttal kopogtat a küszöbön – három év kihagyás után. A FIFA, az NBA, az NHL és az NFL szerializáltsága ellenére a bokszvilág eddig megúzta a minimális frissítéseket felmutatni képes, elsősorban a megvásárolt licenszek időkorlátja miatti évenkénti kiadások kötelezettségét. És talán nem véletlenül, a bokszvilág lehet, hogy nagy, mozgalmas és folyamatosan változik, de játékszínten nagy újdonságokat felmutatni a Fight Night 3 óta nem lehet. Vagy legalábbis azt hittük; a Fight Night 4 nem

bár az ugrás nem olyan hatalmas, mint az előd esetében, de a részletgazdaság miatt mégis olyan, mintha egy új világba lépne be az ember. Egy világba, ahol nem csak számít, hogy milyen formában verik péppé egymást érett, felnőtt emberek, hanem az is, hogy hogyan.

Simulációnak mondott, de valójában erősen arkádós játékmennethez nyúlni veszélyes dolog: a méhkasként zizegő rajongótábor hajlamos éles fanyalgással reagálni a változásokra még akkor is, ha azok jó irányba történnek. Az FN4 módosításai márpedig azok, nem is kicsit – a komplett fejlesztőcsere teljes irányvonal-váltást eredményezett. És nem is akármilyet, az FN4 a tartalék erőforrást nem csak a grafikus cícomázásra, de a tényleges játékmennetbeli módosításokra helyezte, egyenletbe egy új változót iktatva: a fizikát.

A játék realizistikusabb lett, mint az előző rész, és ezzel együtt bizony sokkal, de sokkal nehezebb is!

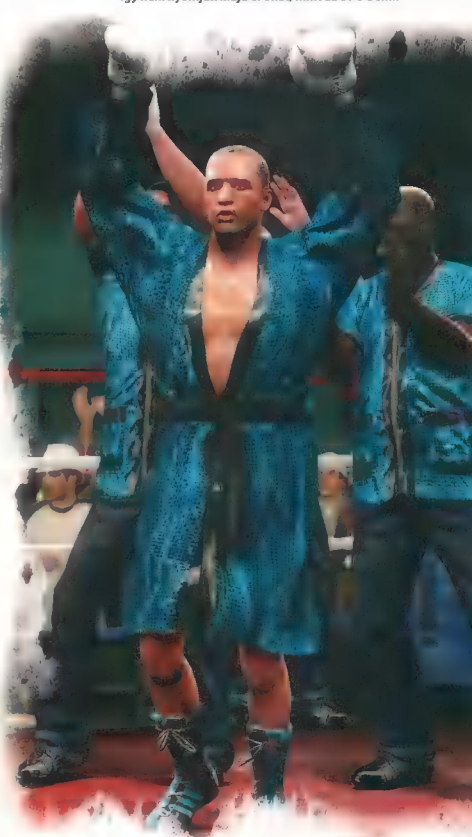
egyszerűen felülmúl minden elképzelést és várakozást, de kapásból a padlóra küld. KO első látásra.

LET'S GET READY TO RUUMBLEEE!

A Fight Nightről nehéz beszélni úgy, hogy az ember nem rögtön azzal kezd, amivel elsőként találkozik – az pedig a látvány. A FN3 pont a generációváltáskor jelent meg, az első minőségi fejlesztésként a körbecipelhető etalon funkcióját töltötte be, joggal. Az addigi helyell-közel emberinek tűnő szereplőket már-már hús-vér bokszolók váltották le, legördülő izdasság-cseppekkel, felnyíló sebekkel, Hasselhoffot megszegényítő mellkas-szőrrel. Fix platform lévén komolyat előlőpni e téren papíron nem túl sanszos, de a komplett fejlesztőváltás és a három éves hiatus miatt ez az FN4-re nem igaz. Olyannyira nem, hogy

Felkapott és sokat hangoztatott faktor, amely leginkább a verseny- és akciójátékokban kapott szerepet, eddig. A FN4-ben a fizika mindent befolyásol, az egyszerű ütősváltástól ■ elhajlások és a védekezésen át egészen az izdasság-cseppekig. És ■ ezúttal nem üres marketingduma, a FN4 ténylegesen kiaknázza a való élet szabályait – ha ■ eddigi Fight Night arkád volt, akkor most kapott egy ordas nagy pofont. És el is dőlt, pontosan abba ■ irányba, amerre kell neki. Az FN4-en minden egyes ütősváltást procedurálisan generált, vagyis ■ FN4 rendelkezik egy előre letárolt kelléktárral (hogy néz ki egy horog, milyen lendülettel érkezik egy balos), de azt, hogy ez pontosan miként jelenik meg már több dologtól függ. Egész pontosan rengetegtől, a FN4 már nem csak azt nézi, hogy bal vagy jobb kezese-e az illető, de azt is, hogy milyen a

■ A bevonulások teljesen filmszerűek lettek, így nem nyomjuk majd el őket, mint az UFC-ben...





stílusa, mekkora a ütőereje, milyen a állóképessége, épp merre vannak a öklei. Vagyis egyáltalán nem biztos, hogy két egymást követő ütés pontosan ugyanúgy néz ki vagy ugyanott landol. És a sérülések is igaz, a ring résztvevői már nem csak egy előre rögzített, fix helyen szenvedhetnek vérzéstől vagy duzzanattól, hanem pontosan ott, ahová a legtöbb ütest kapják be.

A régi nagy sztárok játékba foglalása remek ötlet volt, főleg így, hogy látszik a stílusai közti eltérés

A választék bőséges, a harc maga pedig ehhez igazodik. Az FN 3 már-már erősen szenior kategóriába eső mozgása gyakorlatilag teljesen eltűnt, az FN4-ben minden egyes súlycsoport összecsapása a valós küzdelmeknek megfelelő sebességgel folyik: vagyis a nehézsúlyúak jóval többet mozognak és jóval intenzívebben támadnak, mint a nehézsúlyú társak, akik inkább a lomhább, de nagyobb erővel érkező ütések mutatják fel. Abból sem végtelen mennyiségűt, a FN4 három részre bontott rendszerrel figyeli a fontosabb paramétereket. Az ismételten kikapcsolható kijelző fontos eleme a harcoknak, a képernyő alsó traktusát elfoglaló HUD nem csak az életérőt mutatja, de a stamina és a felhasználható blokkolás mennyiségét. Mert hogy most már az is fog a stamina szinte minden asztaja, nem csak a ütések de az elhajlások is, ahogy a blokkolás sem folytatható a végtelenségig, csak addig, amíg a karok bírják. Taktikázni ezzel márpedig nem csak, hogy nem egyszerű, de létfontosságú is, az állóképesség talán már a legfontosabb a menetekben. Ami folyamatosan és véglegesen apad, a gyors, szünetet nem ismerő cséplős hosszútávon nem tartható fenn, az apadó stamina nem csak gyengébb ütések eredményez, de a visszatérhető maximális mennyiséget is korlátozza – egyáltalán nem kizárt, hogy valaki már a harmadik menetbe úgy lefárasztja a harcosát, hogy annak szinte szemernyi ereje, energiája marad a továbbiakra.

ROCKY UTÓDAI

Ezt orvosolni háromféleképpen lehet: a legegyszerűbben ott helyben, az egyes menetek alatt a szorító sarkában. Az új Fight Night már nem rabolja az időt minijátékokkal, a három érték visszatöltését inkább pontokhoz köti, megadott mennyiséget követelve meg a gyógyítás mértékéért. Pontot az FN4 elsősorban a sikeres, a végeredménybe beleszámító

ütésekért, a kiütésekért és a tagelésekért ad. A gép a téren látványos előnnyel küzd, szinte mindig hozza a menetenkénti 32-es átlagot – mindenesetre a pontokat későbbi menetekre tartogatni nem célszerű, érdemes az első alkalommal elsönmöztetni őket. Második megoldásként ott a küzdőstílus megváltoztatásának lehetősége; eléggé logikusan nem érdemes folyamatosan, megállás nélkül a ellenfelet csépelni,

hiszen nem csak pontot nem ér a sok védett támadás, de még az értékes állóképességet is lepassztja.

Az FN4-ben a stílus ténylegesen jelenlévő faktor. Nem csak a súlycsoportok, de a nagyobb bokszírhírességek is eltérő modulátorkkal és kelléktárral csépelik a másikat, pontosan úgy, ahogy azt teszik/tették a való életben is. Ali itt is távolról szeret harcolni, messziről csapva nagyokat és gyorsan hátrátáncolva a veszély előtt, míg Tyson hajlamos a lehető legjobban rámaszni az ellenfeleire, lebukva az ütések elől és hatalmasakat csapva a másik alsó- vagy felsőtestére. Vagyis az FN4-ben már



NYERD MEG!

Az Electronic Arts felajánlásában egy példányt sorolunk ki az X360-as verzióból. A kérdés: Melyik híres SNES játék szerepelt egy korábbi részben?

A cím: nyeremenyiatek kukac 576 pont hu (a tárgy Fight Night legyen)
Jelentkezési határidő: 2009. 07.06





■ A grafika valami fantasztikus, és ez nem csak csillivilli extra, hanem a realizmust is növeli

nem csak az számít, hogy valaki jobb-vagy bal kezese-e, hanem az is, hogy „külső” vagy „belső” harcos.

Ez pedig hatványozottan fontos, mivel a FN4 a blokkolást is újraértelmezi, teljesen eltörölve az eld rendszert – a nagyobb támadásokat így kibekelni már nem lehet. Az elhajlás ugyan maradt, de sokkal célsebb blokkolni. Ami hasznos és jelentősen leegyszerűsített folyamatá vált, a FN4 már csak három szinten kezeli a dolgot, a kezeket a fejre, a mellkasra és a gyomortérületre fókuszálva, nem törődve ezúttal a szögökkel és egybekkel: azok már mind automatikusak. Blokkolni viszont nem lehet a végtelen-ségig, csak addig, amíg valaki bírja szűfával. Rádásdul nem csak a hártás hiányzik, de a haymaker, a parasztlengő is a kispadra került. Haymakert csinálni ugyan lehet, de már egyáltalán nem olyan nagy gyakorisággal, mint eddig, rádásdul a lelassított, a való-sághoz jobban igazodó mozdulatsor miatt komoly lyukat hagy a védelemben, amit a ellenfél előszeretettel használ ki. A FN4-ben a kiütés sokkal könnyebb és váratlanabb

MMA

A negyedik Fight Night kiadása után az EA Sports nagyon komolyan veszi a verekedő játékokat, tandemben dobva piacra ezúttal a témával foglalkozó játékokat. A sort az MMA folytatja jövőre, igaz az UFC nélkül, hiszen annak a jogai a THQ-nál vannak. Az EA Sports hosszú távra tervez, így nem kizárt, hogy idővel az UFC sem kerülheti el a sorsát. Vagyis a Fight Night a nagyobb kihívások után kétven-té térszba, remélhetőleg újításokkal

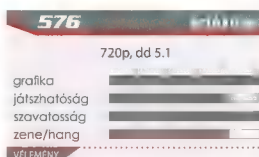
pillanat, hiszen azt egyetlen sima, jókor és jó helyre időzített simogattással is el lehet érni. Kiütni az ellenfél is előszeretettel szeretne, egyáltalán nem ritka, hogy egy meccs alatt többször is előfordul. A küzdelmek frenetikusak, mintha egy teljesen más világban játszódna – az idő villámgyorsan telik, a mozdulatok, a kesztők durranásai, az elhaj-lások, a védekezések, a sebesség és az egész hangulat pontosan olyan, mint egy bokszmeccsen. Nem szimuláció, nem a valóság-hoz közelítő megvalósításban – ez maga a fotorealizmus, a gyakorlati értelemben.

Ennek viszont ára van, a FN4 minden eddigi részénél nehezebb és bonyolultabb: a komplett karriert felmutató Legacy módozat már a második, alapkán beállított nehézségi fokozaton is könnyörtelen módba vált a első meccs után. És ez egyáltalán nem meglepő, a realitás előtérbe helyezésével logikus és elvárható következmény. Ahogy a Legacy mód minden egyes eleme, a meccsek leszervezésétől a díjakra való jelöléseken át egészen a folyamatosan érkező emailleig és a növekvő rajonqtóbarig. Egy komplett karriert végigcsinálni akár hetek munkája is lehet, feltéve, ha sikerül folyamatosan kondiban maradni. A FN4 edzése piszkosul nehezek és bonyolultak, nem csak agy-, de komoly karmunkát is igényelnek: új rész nemcsak egyszerűséggel kiiktatja a gombokra alapozó irányítást,

szinte mindent a jobb analóg karra helyezve. Utáltad vagy nem voltál meglegedve a Total Punch metódussal? Akkor jobb, ha megszokod, mert az új Fight Nightban csak és kizárólag így lehet harcolni. Kell hozzá egy kis idő, míg belejössz az ember, onnantól viszont látványos küzdelmek vívhatóak. Az új Total Punch precízebb, sokkal könnyebb teszi a kombók bevetését, jelentősen leegyszerűsíti az egyes testtájékok becélzását és úgy nagy általánosságban is jobb, mint a három évvel előzőtti társa. A látványosabb is, a sikeresen bevitt ütések szó szerint megremegtetik az izmokat, az előkészített horog alatt még az inak is megfeszülnek a bicepszekben, a kocsonyaként megrezdülő mellkasról pedig valósággal leroobannak a izzadságcsöppek, a kesztűn pedig diszkrétén végigfolyik az arcokról lemasszírozott vér.

FÜLHARAPÁS 3D-BEN

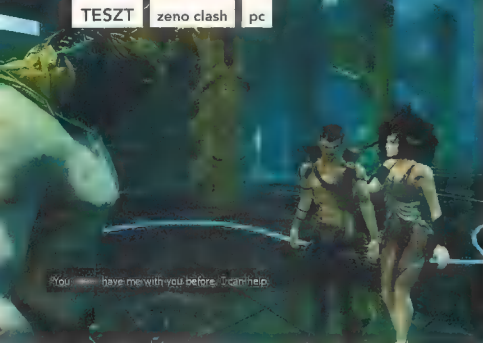
A három éves kihagyás több, mint jót tett a Fight Nightnak. A negyedik rész egy teljesen új dimenziót nyit, a fizika előtérbe helyezése, a sokkal életszerűbb tempó, a temérdek figyelembe vett érték miatt gondolkodás nélkül kijelenthető, hogy az elmúlt évek egyik leginnovatívabb és leglátványosabb folytatása született. Az eddigi Fight Nightok csupán bokszjátékok voltak: a Fight Night 4 maga a boksz. ■



A Fight Night 4 minden idők egyik leglátványosabb sportjátéka, rádásdul az újítások miatt még sosem volt ennyire közel a tökéleteshez.

8.5





ZENO CLASH

kidő **ace**
fejlesztő **team**
platform **pc**
megjelenés **ápr. 21.**
multiplayer **nincs**

ALAPOZÓ A független fejlesztők első játékkal ugyan nem alkottak maradandót, de egy kellemesen egyedi bunyós-lövöldözős játékkal gazdagították a játékiánnal küzdő PC-s világot.

Egyszer volt, hol nem volt, a perverz és a transzvesztiták birtokán túl, ahol a hermafrodita Papa-Mama tőr, ott élt Ghat, a Zeno Clash főhőse, aki összetűzésbe keveredett a klánja családfőjével és száműzetést kapott. A száműzetés miatt menekülnünk kell, majd bosszútól fűtve feltett szándékunk teremtőnk kivégzése. A játék sztorija nagyjából ennyi, több említést nem érdemel, mert teljesen jellegtelen és bugyuta. Az viszont sokkal érdekesebb, hogy fejzeteként egyenként inkább tisztul a kép, kezdenek előbújni az okok, méghozzá a múltbéli események újrátjárással.

is túl hatékonyak; meg az első bekapott ütés után kirepül a kezünk, úgyhogy sok hasznukat nem fogjuk venni, főként, hogy öklünkkel sokkal erősebbek vagyunk.

SZÓKE: SZÉP, DE UNALMAS

A grafika teljesen rendben van, hála az ezerarcú Source motornak – ugyan nem műveltek csodát a chilei fejlesztők, de a látványvilág teljesen rendben van, az ellenfelek is remekül néznek ki, amellett, hogy elképesztően torz kreatúrákat sikerült megálmodni. A világ sem piszkóta, nagyon különös helyekre visz az utunk, jók a helyszínek is, de sajnos mindezek



■ Furcsa design, furcsa játékmot, furcsa karakterek – és ugyan mindez lehetne jobb is, a Zeno Clash így is kipróbálható alkotás

viszta ugyanazok a tagok, az már igencsak frusztráló tud lenni. Főként, hogy a legfőbb ellenséggel, Papa-Mamával háromszor kell megküzdödni, pontosan ugyanazon a helyszínen (egyszer az emlékünkből, kétszer a jelenben). Maga a játékmot is hamar monotonná válik, főleg, hogy normálán nem jelent kihívást, tehát szavatság szempontjából igencsak alulteljesít a cucc: nincs multi és a játékidő is rövid. Ugyan van a sztori mód mellett egy másik opció, ahol egy torony szintjein kell feljebb és feljebb jutni különböző típusú és arányú ellenfelek helybenhagyva (itt online ranglétra is van), de már a sztori kiájtásához is kellően megunjuk a püfölést, nem hogy még utána leegyszerűsített formában tovább csináljuk. ■

A készítőik elégedettek a játék sikerével, így jöhet az

BLA verzió, majd után jövőre a teljes folytatás is!

ÜSD, VÁGD, NEM

A játék egyik legnagyobb ismérve a harcrendszer. Ugyan „first person” nézetben vagyunk, de elsődleges fegyverünk két tulajdon öklünk – illetve lábunk – és ezekkel kell rendet tennünk ennek a különös világának a torz lényei között. Az egér gombjaival tudunk ütelgelni; kis maflást, nagy maflást oszthatunk, kombó-szerű ütőssorozatokkal ritkíthatjuk az ellent, de a földön fekvőket lábunkkal is megmunkálhatjuk. Védekezés a space billentyűvel működik, aminek használata taktikusabb támadások indításához vezethet, mert jókor blokkolva a felénk érkező ütések helyzeti előnyhöz juthatunk, amikből szépen ki lehet támadni. En nagyon élveztem a bunyózást, jól megcsinálták a szisztémát, egyedül azt sajnálom, hogy nem tettek be több mozdulatot és hogy nem kényszerít rá a játék, hogy azt a néhány speciális mozdulatot sürűben kelljen használni. Ugyan fegyverek is vannak, de csak egy lehet nálunk és nem

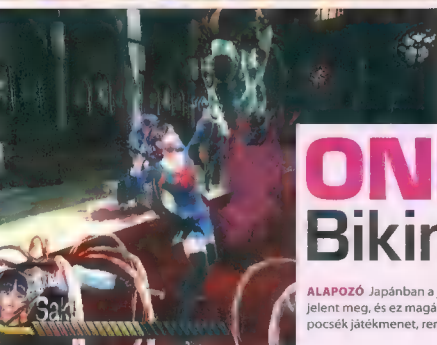
nem védik ki a játék legnagyobb hibáját, a monotonitást. Kábé hét-nyolc különböző ellenféltípus van és a főellenfelek is csak elsőre okoznak örömet, de mikor másodjára, olykor harmadjára köszönnek

■ A sosemlátott tájak és fura lények jelentik a játék vonzerejét



	5.0	6.0	7.0	8.0	9.0
grafika					
jólészoltság					
szavatosság					
zene/hang					
Ha hosszabb és változatosabb játékmotnel áldottak volna meg a Zeno Clash-t, simán lehetett volna egy abszurditásával hódító sikerjáték, így viszont inkább a figyelemreméltó garázsprojekt besorolást kapja...					
trépani					

7.0



ONECHANBARA Bikini Zombie Slayers

ALAPOZÓ Japánban a játék a budget árú Simple Series sorozatban jelent meg, és ez magával hozza a következőket: szörnyű technológia, pocsek játékmenet, rengeteg hiba.

Kiadó **d3**
fejlesztő **tamsoft**
platform **wii**
megjelenés **2009. máj.**
multiplayer **2**

A mikor megkaptam a játékot, nem tagadom, boldog voltam, mert már régóta kíváncsián vártam a sorozat európai premierjét. Kíváncsiságom oka? Az alapkoncept: acélpoppisszal rendelkező, bikiniben flangáló csajok, szalmakalapban, szamurájkarddal a kézben, zombikat irtanak plázákban és mezőkön.

MIÉRT IS JÓ EZ NEKÜNK?

Reméltem, hogy valami DMC-szerű kaszabolós játékot kapok – de ha a lap aljáról pillantasz, láthatod, hogy nem kicsit csalódtam benne. A dolog már ott rosszul indított, hogy mellőzték a videókat. Ennek az okát nem is értem, elvégre a DVD-n lett volna hely, ez nem GameCube.

Ami ezután jött – sem apró pofon, hanem férfiemberes balegyenes: a játék bugyuta történetét, japán (!) narrátor alámondása

Borzalmas minőség jellemzi az egész programot, legyen szó grafikáról, játékmenetről, designról...

En – dögösebb, egy szál bikiniben feszítő tehenészilányt. Áyát választottam, de nálam perverzebbek akár a kisiskolás ruhában feszítő hügöcskájá mellett is lehetnek voksukat. A főszerelők kidolgozása még egész elfogadhatónak, helyenként látványosnak is mondható, de a környezet annyira kopár és monoton, hogy arra nincsenek szavak. Valahol egy közepes grafikájú PS2-es játékot képzeljtek el látvány terén, megtámogatva egy rém egyszerű játékmenettel: bugyuta csapkodás, ahol a folyamatosan érkező zombihadakat kell elpusztítani, egy mindig lineáris útvonalon végighaladva.

Ami a Wii-verzió sajátossága, az az irányítás. A játékbeli karakter másolja a kontroller mozgását, azzal az extrával, hogy a C gombbal válhatunk az egy penge és a két kard forgatása között. Pár percig még szórakoztathat is ez a fajta irányítási módszer, de nem sokáig tudja elterelni a játék botrányos mivoltáról a figyelmet. A játék alatt szinte végig egy önismeretlő, vacak techo recseg; és ha már hangok: a csajok vagdalkozás közben

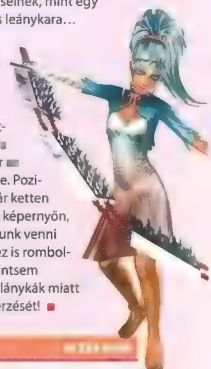


■ Ha néhány ledér lányka felhergel, akkor talán adhatst egy esélyt a játéknak

durvánban nyögdecélnak, mint egy erősebb pornó teljes leánykara...

MÉG VALAMI?

Fő jellegzetessége a játéknak a vér tömötelen mennyisége. Hihetetlenül spriccel benne a hemoglobinnal, sokszor a operátor is kap belőle. Pozitívum még, hogy akár ketten is játszhatjuk osztott képernyőn, ha netalántán rá tudunk venni még valakit. Persze ez is rombolja a barátságokat, mintsem erősíti: még a csinos lányok miatt sem ajánlom a beszerzését!



Multiplatform

A sorozatnak megjelenése a „360-as verziója”, de az alapított igényesebb grafikát túl szinte nincs váltás a két változat között: igaz, 360-on van pár extra, de a két verzió közötti különbség csak a fényhatásokban van. A 360-as verzió a 2004-es szinten van...



Mind megvalósításban, mind alapötletben, mind an angolosításban valami féltelmetesen igénytelen próbálkozás!

4.0



UFC 2009

UNDISPUTED

ALAPOZÓ Olajtól csillogó bőrű emberek változatos módokon verik véresre egymás arcát egy nyolcszögletű ketrecben – ez az UFC; az Undisputed pedig ennek zseniális leképezése.

Milyen játékok vegyek, ha szeretem a küzdősportokat és a profi pankrációt? – hangozhat el az írónak szegezett kérdés, amelyre mindeztáig csak halvány megjegyzések segítségével igyekezett választ adni. A felemásra sikerült, nehézkesen kezelhető és összességében ormótlan Smackdown vs. Raw, vagy a szintén Yuke's próbálkozásként piacra került Legends of Wrestlemania nevű pankrációs rettenet helyett a csapat ezúttal egy sokkal földhözragadtabb és keményebb világba tett betekintést: a főképernyőn az Amerikai vegyesfoglós küzdősport szövetség, és koronaékszere, az Ultimate Fighting Championship logója tűndököl.

FEJBEVERLEK

Nem csoda, hogy az 1993-ban alapított, las Vegas-i székhelyű szövetség világ-szerte híres promóciók rendezvényének megátalkodottává esett a választás, hiszen olyan véres és brutális meccsekkel kínál a nézők számára, amelyet hivatalos formában

egyetlen másik szövetség sem vállal magára. Anno az amerikai kormány nyomására underground műfajjá vált, ám az embargó végetével újraformálták a szabályzatot, amely az eredeti „nincs szabály!” felfogáshoz képest nem hozott évszázton nagy változásokat, ám ahhoz már elég volt, hogy újra legitimizálhassák a bajnokságot. A Yuke's ennek figyelembevételel készítette el az UFC 2009-et, amelyben gyakorlatilag minden bevethetünk a győzelem érdekében, kivéve persze a fojtogatást, a szemkinyomást, és a fejre taposást. A harc egy olyan ringben zajlik, ahol a kötéllal a győzelmet és a súlyos vereséget is jelentheti, így nem nagyon akad olyan vesztes, aki saját lábán hagyja el a küzdőteret.

Mire számíthatasz tehát a ringben? Barátias, lelassult kézzepacsira, és kihátráló taktikára biztosan nem: itt a felülkélés, satuba

kiadó thq
fejlesztő yuke's
platform ps3, x360
megjelenés máj. 22.
multiplayer 2



fogás, tarkóütés, térdelés, és hátbarúgás hadszíntere, ahol a „mogyorózás” ugyanúgy megengedett, mint az állkapcsos rúgás, vagy a kézkicsavarás – egy szöveggel brutális jeleneteket lehet produkálni, mert ez az elsődleges cél. Akár a ketrecharcos karriert, akár a szabad játékok betöltött exhibitiont, az online többjátékos mókat, vagy a klasszikus meccsek újrátjátszását választod, a feladat ugyanaz: addig módszerolni az ellenfelet, amíg végérvényesen ki nem ütöd a divatból és az eszméletből. A klasszikus küzdelemhez

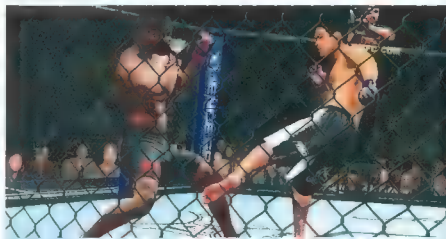
A grafika a Fight Night 3-at idézi, de a játékmenet a box-széria legújabb részének a kihívója! Remek lett!

egyből videókommentár, és extra tartalmak is dukálnak, de a legnagyobb meglepetéseket itt is az egyjátékos kampány jelenti.

ÚJ HŐS, RÉGI POFONOK

Történetünk kezdetén választhatunk, hogy egy már létező harccsalló vágnunk-e neki a ranglétrának, vagy inkább kreálunk magunknak egy képzeletbeli hőst: a karaktergenerálás a kor követelményének megfelelően igazán sokrétű, a magasság-szélesség, arccsontozat, haj, borsín és ártóbi mellett lehetőség van a számos alkalmazott harctípus közötti választásra is, amelyben a hétköznapi számító box, kickbox, pankráció mellett olyan egzotikus harmadörök is a repertoár részét képezik, mint mondjuk a Muay Thai.

■ ketrecharc barátisan dolog, vívtunk olyan online meccset, ahol rögtön a legelső ütéstől kidőlt az egyik harcos. Sajnos a miénk, amire az aljas angol ellenfélünk gúnykacajjal választott. De ne félj, Bill, megtalálunk...!





A karriermód elengedhetetlen része a fejlődés: zöldre fordított kezdünk neki a hírnevünk építésének, amely a gyakorlást segítő edzőteremben kezdődik, majd a menedzserünk felbélésével lassan beindul a bombagyár, és jobbnál jobb ajánlatok közül válogatva alakíthatjuk ki a versenyszezonunkat, az edzhetőketől kezdve a legnagyobb meccsre történő meghívók elfogadásáig. A szezon a kalendárium segítségével követhetjük nyomon és itt szelektálhatunk a szép lassan gyarapodó e-mailjeink között is, amelyek bőséges információval látják el az újoncot a megrendezésre kerülő meccsekről. Az üzenetek között szép számmal akadnak meghívók, de akciós ajánlatokat is igénybe vehetünk, ha például az edzőteremünk felszerelését szeretnénk modernizálni (vásárolhatunk képzőgépeket és izomerősítőket is). A megnyert rangadókért természetesen vasos pénzjutalom és tapasztalati pontok is jutnak markunkat, amelyek egyrészt karakterünk fejlesztésére, új mozdulatok és képességek tanulására költethetünk el.

Érdekes alaposan átbogarászni a megvalósuló fogások sorát, mivel segítségével olyan kutyaszorítókból is ki tudunk bújni, amelyből egyébként nem nagyon lenne lehetőség. Fejlesztgetjük a földön fekvő védekezésünket, az elgáncsolást, vagy a visszatámadást, de érdemes figyelni az egyes mozdulatokért járó bónuszértékeket is, mivel bizonyos harcstílusok esetében további pozitív hatása lehet a erőnlétünkre nézve. Utóbbi amúgy is fontos momentuma a felkészülésnek, mert egy nehezebb meccs után jelentősen lecsökken, és ha nem fordítunk elegendő időt a pihenésre és edzésre, akkor csúfos bukta lesz a következő meccs eredménye. Érdemes megjegyezni, hogy a újonnan tanult mozdulatok begyakorlását remek tutorial opció segít eljáratni, így mindenképp fordítsunk rájuk időt, hogy a választott karakterünk otthon érezze magát az adott harcstílusban.

KIÜTÉSSEL GYŐZÖTT

Ha már a harcstílusok változatosságát hoztam szóba, érdemes megemlíteni, hogy a Yuke's zseniális módon másolta le a vérré menő harcot, semmi nyoma a korábbi játékaik bugyira, megrendezett és előre kiszámítható lépéseinek. Bizonyára a



NYERD MEG!

A játékok forgalmazó Multimedial Holding az X360-as verzióból kínál két példányt.

Kérdésünk: Hány perces egy menet az UFC szabályok szerint?

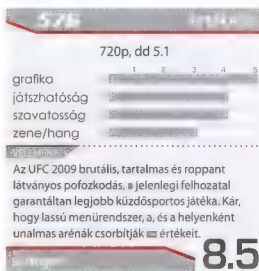
A válaszokat a szokásos címre kérjük (UFC tárgya), július 6-ig!

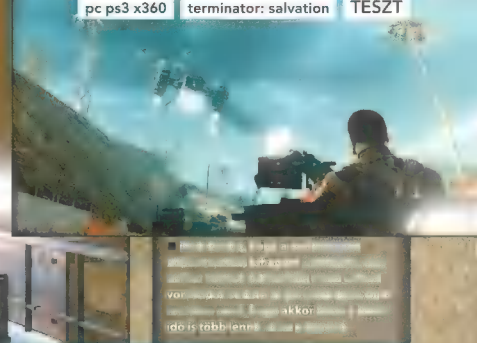


láványtechnikai elemekben tett változtatások is hozzájárulnak a képhez, de az összehatásban minden eddiginél nagyobb szeletet képvisel a brutális harc. Nincs végtelenig tartó védekezés, földön küszás és időhúzás: ha valaki padlóra kerül és záros időn belül nem lendül ellentámadásba, addig ütik, míg mozog, vagy a bíró ki nem számolja. Bár egy-egy vesénység, vagy állkapocstorás közben nincs idő megfigyelni, a látvány tényleg a kurrens generációra jellemző Fight Night színvonalat képviseli: az utolsó szörzálig, szepilög ábrázolva van minden testfelület, kiválóra sikerült az arcminika, a grimaszolás, és az is életszerű, ahogy a harcosokon csordogál az izzadság, vagy ahogy felreped a szemöldök, véres lesz a orr, és kihull a fog. Nem sok korábbi játékból láthattunk a saját véres véréjében megcsúszó játékos, miatt megpróbál kihátrálni a technikai KO-t jelentő horgok elől – itt ilyen is van. A bal elsőlt kitérő mozdulatok egy szemvilánás alatt végzete-

sekké válhatnak, és ha beindul a gőzhen-ger, már semmi sem menti meg szegény flótást a totális kiütéstől, amit az elszűrhető és időlassításban mutatott pillanatképek varázsolnak még drámaibb pillanattá. Egy-egy erősebb „kivégzés” alkalmával akár a fogvédő is kirepül az ellenfél szájából, amit még a hanyattesés pillanatában lazán meglibbenő színes selymennaci sem tud kárpótolni... Nem csoda, nem babazsúrra váltottunk belépőt: a meccsek végén szép számmal láthatunk majd felrepedt szemöldököt, és duzzadt végtagokat is, ám a legszembetűnőbb mégis az, ahogy a karakterek bicsege fájallják a alaposan szétzuzott testrészeiket.

A fentebb elhangzottakat figyelembe véve elhangzik a kérdés: „oké, és mik a negatívumok?” Nos, a hibák tömeges felsorolását most eltekintünk, ugyanis nem nagyon akad belőlük. Zavará tényezőnek talán az idővel kissé unalmasnak tűnő stadionokat és bevonulásokat tartom, amelynél bosszantóbbnak talán csak a menürendszer és a állásmentés lassúsága szembetűnőbb. Ezek a nüansznyi dolgok azonban csak karriermódban adnak okot bosszúságra, ahol a szünetekkel tüzelt versenyszakaszokban amúgy sem történik semmi izgalmas – ilyenkor felettebb jól jön egy páros ketrecmeccs a haverokkal, ahol szépen le lehet vezetni egymáson a hét közben felgyülemlett feszültséget. Az UFC 2009 izgalmas, látványos és az elődökhöz képest nagy fejlődést produkáló játék lett, így ha szeretted a küzdősportokat feldolgozó anyagokat, nyugodtan beirhatod a havi bevásárlólistádra. ■





...elotti

DEPARTMENT OF THE ARMY

közi
 vag
 mindezek
 sokat is toll
 37

akkor is az a
nem is az a
hisz a... a... a
... a...

allattia.

Az, hogy négy-öt óra alatt vége is van, jószerivel egymagában megpecsételi a Salvation sorsát!



Nyírd meg!

Figure 1: SevenM
Copyright © 2000 SevenM

Full text available at
www.sagepub.com
DOI: 10.1177/0950080406288888

magyar

Author's address:

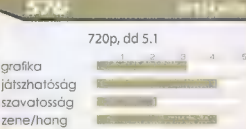
A válaszokat
a ...
/ Terminator

tárgg: 11

[illegible]

RONDA, DE FINOM

nekem marhára a piszkos
köszönhetően. A mester



A gépek újra lázadnak, aminek köszönhetően úgy tűnik, hogy a fejlesztők a keményen megküzdöttek a program írásakor alkalmazott masinériákkal, a harcban pedig végül alulmaradtak.



■ A Volition nem spórolt a melléküldetésekkal, a minitérképünk csak úgy nyüzsgő az ezeket jelző ikonoktól. És mivel nem bonyolultak, ráadásul szépen fejlődünk is tőlük, érdemes megcsinálni őket



maroknyi csoportját, tüntetések közé löve, népszerűbb embereket rabolva el, nyilvános kivégzéseket rendezve és tulajdonképpen mindenkit elhallgattatva, aki csak fel meri emelné a szavát az EDF ellen. Mit tesz ilyenkor az átlag civil? Vagy elmenekül (csak épp nincs hova, ■ Föld időközben gazdaságilag, politikailag és tulajdonképpen minden szempontból összeomlott), vagy próbál csendben életben maradni. Esetleg beáll gerillának/terroristának, ahogy az teszi a Guerilla hőse, Alex Mason is, miután ■ Marsra érkezését követő napon szeretett bátyját lemészárolja az EDF, őt magát pedig megmenti a Vörös Frakció.

Márpedig az ellenállóknak általában csak egy célja van: nyomtalanul kiirtani az ellenséget minél gyorsabban és minél fájdalomtabban, közvetlen összecsapások helyett gerilla

akciókkal és felkelés szidásával. A Vörös Frakció ehhez pedig remekül ért amint Alex is megtapasztalja – az EDF a Mars hat nagyobb szektorát tartja kézben, és onnan kitaraktatja őket a Mars ismét ■ népe lehet. Bányászól forradalmár? Szép karrier.

SARLÓ HEYETT KALAPÁCS

Ha már nem nemes legalább hatékony: a Guerilla ■ zónák felszabadítását nagyobb volumenű fejezeteként kezeli, valahogy úgy, mint a hasonszórú sandbox játékok a „lezárt sziget” fogalmát, csak itt nem úszó földnyalábokról, hanem negyedkontinensnyi területekről van szó. Területet visszaszerezni két nagyobb tényező figyelembe vételével lehet: az emberek támogatása és az EDF kontrolljának mértéke.

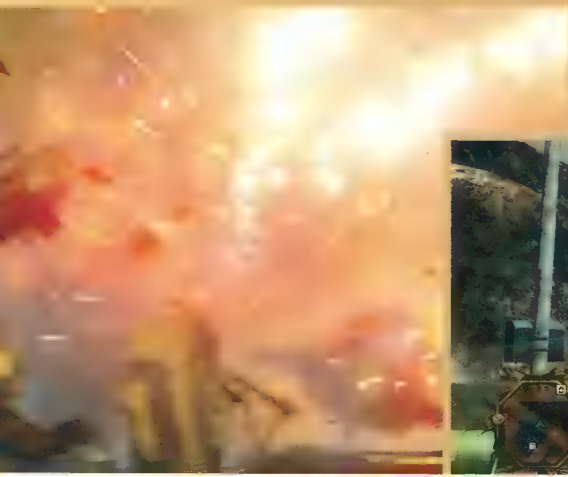
■ A pusztítás nem csak az épületek ellen hatásos, ezek ugyanis agyonnyomják a környéken levő embereket is

Dar nem vártunk tőle semmi jót, a Red Faction Guerilla így is meggyőzött minket, azorakoztató lett!

véletlenül kirobbantott harcokba adott esetben a civil populáció is beszáll, fegyvert ragadva az EDF ellen.

Az EDF kontrollját ezzel hatékonyan letörni viszont nem túl hatékony – a tényleges bombolás sokkal kifizetődőbb. A Red Faction-széria mindig is a módosítható terepviszonyokról volt híres. Ez az első két rész esetében csak erős marketing-ihlette túlsókkal működött, a korábbi epizódok az érthető technikai korlátok miatt csupán ■ tereprendezés apró és elhanyagolható részei voltak képesek kezelni, ám ■ generációval-

■ Ilyen helyzetbe ne kerüljünk, az álló járművek ellen használjunk aknákat!





tással együtt a széria is nagyon gyorsan elrobbant, egyesesen az épületek százai azok eltorlódása. Ez azt is jelentette, hogy a széria értelmét, a Battlefield Bad Company aliből használt robbantás után egy teljesen új világ köszönt be a Guerilla-fal. Ami áll és ami megközelíthető a leírásból, ráadásul többféleképpen. Azon szerencsés robbantási szakértő, így alapárán egy fél tucat távolról élesíthető töltetet (pl. magával: hasznos és masszív sérülést okozó kék), amelyet ügyesen használva nagy eredmények érhetőek el. Ugyesen, mert a Guerilla piszkosul jól idomul a valódi fizika törvényéhez – robbanó pontosan ott érdes, ahol a lövés és

Ráadásul a Guernilla ezt még monográfia is, nem csak az egész képművészet honróbbá robbant, de felhasználható jutalmakkal: szint minden péseú üztét, vagy robbantott fémárap aró szilánkokra képes esni, ■ ösözgyűjtött roncs pedig folyamatosan megnyló feyvereke és kőgyálatos fordít- háta. A kínálat bőséges, Mason remekül ért a tüzeléshez is, gépfegyverről, rakétavetőből, sokkolóból és egyéb eszközökből oszta a halál és a rombolás. Ráadásul ere már-már kötelez is a program, lévén ■ EDF kontrollja és morálja leginkább a nagyon hasznos, ikonokkal telisüftő térképen megjelölt közepes vagy maas prósútor EDF épületek

A multiplayer megdöböntően élvezetes, hosszú órákon át nem bírtuk abbahagyni a hentelest

a fizika szabályai diktálják. Vagyis egy nagy keményítő köröbortangóban fele olyan hatékony sincs, mint egy pillérre fókuszálni és hagyni, hogy a gravitáció végezze a maga dolgát. Am ez csak egy eszköz a sok közül, Mason leghasznosabb társa minden idők legerősebb kalapácsa, amely kétfajta útéssel szakit át komplett vasbetonfalakat is. Ami nem csak látványos, de hasznos is lehet, egy bázsíról való menekülés körében többé már nem kell utat keresni, elég csinálni a felbukkanó falakat és kerítéseket egy jól irányzott csapással lyukas romhalmazzá változtatva. A Volition még a pszichopata dűltökre is gondol, hiszen a lehető legegyszerűbben egy-egy nagyobb örtornyot lerombolni járműbe pattanva lehet. Nincs is szebb annál, mint mikor valaki egy teherautóval és maximális sebességgel száguld be az EDF bázsíra, fékezés nélkül rombolva le minden.

komplett eltüntetésével módosítható, ■
szabvány mellékmissziókat ■ Guerilla fő motí-
vumaként felfogható destrukcióval színesítve.

Felelésen. A Guerilla ugyan ■ rombolást remélt ■ ábrázolja, de kompletten keretebe foglalni nem tudja. A bejárható terep lehet, hogy hatalmas, de idegen és épp kolonizáció alatt álló bolygó lévén nem tartozhat látnivaló: ■ egész egy nagy, hatalmas, hegyekkel és völgyekkel porított kihaló bolygó, ahol a játékdíj jelentős részét az A pontból B-be való cseppent sem eseménydús vezetés teszi ki. Ráadásul ■ feladatokat sem éppen változatosak, a kidolgozott sablonok nagyon gyorsan megadják magukat, a közepesen látni történet a kartonpírszerű és a lehető legnagyobb kisébbségi építkezéssel felelmekek együtt nem éppen az a hosszú hetekre lekötő kőműves munka.

**Marsi
madarak**

A voltosnakk
astén van humora
a Saints Row 2
fekéllát szóró szip-
pantós kocsija után
a banda a Marsot
sem kíméli örült
viccstől. A Guerilla
leghatásosabb
fegyvere nem a
hatálmás kalap-
vagy a kisebb



Csomagny, robosztóanyag, hanem a multiplayer módusban megnyitható a csomag – a szerencsétlen állat összekötőző lábakal várja, hogy épületeknek ellenfelnek és a marci balhátat

szerepelnek a terepen való navigáció szempontjából, az automatikus megjelenés és a manuális is igazítható markerek nem csak a minitérképen, de a képernyőn is jelzik a követendő útvonalat, függetlenül attól, hogy gyalogosan vagy járművel közeledik az egyszerű marsi bányász. Akcióból pedig akár bőven, a Guerilla mesterséges intelligenciája ■ egyik legreagrabbiabb, ami manapság játékokban szerepel, már azért is képesek csoportokba verődve fegyvert ragadni, ha sikerül az egyik járőrnek nekikoccannunk. Mindig és szinte mindenhová követnek, előszeretettel támadnak hátulról és a folyamatosan változó viszonyok során még ügyesen takitzkálnak is. A kifejezetten jó fegyveres harc ellenére a frontális támadás a Guerillában nem éppen kifizetődő, Masont soz szerint másodpercek alatt szét tudja kapni akár három-négy EDF katona is, ha pedig nagyobb védelemmel ellátott bázisnak menne (és fog is, sokszor) gyakorlatilag teljesen esélytelen a túlélés. Erdemes ezért takitzkálni, játszodszni a rombolással: ■ ellenfelek alatti talaj (ami a legtöbb esetben egy épület szintje) berobantásával nagyobb veszteség nélkül tünethető el az ellenség, az elszört hordós és üzemanyaggal teli tartályok lángra gyúlják pedig szintén remek módja az erőviszonyok megfordításának és a Guerillába is belepakolt fedezékbe bújás értelmetlenné tételének.

Az előrejutás értelemszerűen zónáról zónára egyre nehezebbé válik: az EDF a hátravonulással egyidőben hajlamos elké-



■ Ezzel a géppel remekül lehet pusztítani, csak ragasszunk robbanóanyagot az elejére



pesztő ütemben megerősíteni a védelmét, a legalapvetőbb őrszót is tankkal vagy rögzített ágyúval védve, a taktikázás lehetőségét erősen lesarkítva. A kampány 13-16 órája éppen ezért leginkább egy maszka-egér játékhoz hasonlítható, csalogató sajtódarabka helyett masszív robbanótöltetekkel és viszonylag gyorsan kifulladás, de a robbolás miatt érdekesítő küldetések tömkelegével.

ROBBANTÓMESTEREK

A Marsra pakolt épületek többsége ugyan nem kerek, a Guerrilla által kínált tartalom viszont igen – az egyszemélyes porció monumentális méretei mellett ugyanilyen paraméterekkel bíró multiplayer is várja az érdeklődőket. Rádásul offline is, a Burnout Paradise partiopciójához hasonlóan a Red Faction forradalmairai is szórakozhatnak egyetlen gép előtt ülve. A Wrecking Crew

opció csak és kizárólag a robbolásról szól, négy főt támogató játékmóddal, felvehető bónuszokkal, fix fegyverarzenállal. Okoz minél több kárt egy perc alatt, ugyanezt limitált főszereménység mellett ésgyotóább – pár perces menetekhez ideális, hosszútávon viszont ismét az online hadszíntér a nyerő.



NYERD MEG!

A Multimedia Holding 100. verziója: ajánlj fel a Red Faction Guerrilla 2008. március 14. közötti vásárlásakor

A cím: nyereményjáték a Red Faction Guerrilla 2008. március 14. közötti vásárlásakor



Es nem is kicsit, a robbolás multiplayerbe való átépítésével a Red Faction Guerrilla ügyesen kerüli ki a csak az első két napban életképes pótlólagos multik átkát – Guerrilla ismerős, de a saját képletéhez igazított szabályrendszerként mentén haladó játékmódokat kínál, az egyszerű magányos vagy csapatalapú deathmatcheket alaposan megbolygatta a módosítható tereppel és a powerupokkal. Ez leginkább a Siege és a Damage Control esetében jön elő – előbbiben a két csapat a lehető legnagyobb kárt kell, hogy okozza, utóbbiban a cél viszont három előre rögzített épület elfoglalása azok lerombolásával és újjáépítésével. A Guerrilla multiban is megtartja az intenzitást, ráadásul mindezt tökéletesen kiforrott körülmények között teszi, nem csak folyamatosan magasán és fixen tartva a képráfrészt, de még a hálózati kód teljes stabilitásáról is gondoskodik. Meccset találni éppen ezért nem nehéz, játékosból akad bőven.

Kihaltsága és minimálisnál is kevesebb látnivalója ellenére a RFG rádásul még kifejezetten szép is. A kiellen Mars leginkább a Mass Effect járműves részeire emlékeztet, folyamatosan változó terepszínyekkel és érdekes színekben pompázó horizonttal. A bevilágítás ugyan erőteljes átdolgozásért kiált, de a stabil képráfrészt és a pompázatos robbanások miatt még ez is elnézhető neki. És tulajdonképpen minden más is: a harmadik Red Faction nem ír újra semmilyen szabályt és a forradalmi zászlót is csak a borítóképen lengeti meg, de a tartalmas, hangulatos és látványos akciózást kínál egy olyan terepen, melyre eddig még nagyon nem merészkedett senki. Főleg nem kalapáccsal. ■



576 pontszám

720p, dd 5.1

grafika: 1 2 3 4 5

játszhatóság: 1 2 3 4 5

szórakoztatás: 1 2 3 4 5

zene/hang: 1 2 3 4 5

A Red Faction: Guerrilla látványos és robbanásban bővelkedő TPS egy távoli bolygón. A szábarágós mondanivaló és a nagy kötöttségek elhagyása nélkül nyújtva remek játszótérrel a manapság erősen népszerű sandbox stílusban.

W

7.5

THE SIMS 3

KIADÓ EA

tyler

Felejtésük el ■ első felszisszenést – az az utolsó, igen régre visszavezethető, mobilis Sims-játékelményemhez kapcsolható, márpedig azzal még az N-Gage QD-t győmszóló koromban hozott össze a sors, öt évvel ezelőtt. A Sims 3 az akkor elém táru látványhoz képest puritán, már-már funkcionális képi világgal dobott meg, de az első nagy levegő és a fejes ugrás után helyére állt a töretlen lelkesedés. Tízóraiztam a hűtőszekrényből, teleudorantam a szomszéd véjét, megpróbáltam elcsábítani ■ barátját, minek hatására hazavágtam az interperszonális kapcsolatainkat, hülye vicceket meséltem ■ városiakoknak,

■ bevásároltam ■ szupermarketben, dolgozni jártam, loptam a munkahelyemről, vásároltam bútorát a lakásomba, megnöveltem, barátokat szereztem, elszórakoztam a minijátékokkal – főztem, horgásztam és takarítottam. Rácsodálkoztam ■ újdonságként feltűnő „wish”



rendszerre ■ időnként felbukkanó kívánságok egyfajta keret próbálnak biztosítani ■ játéknak, mederbe terelve ■ zavartalanul áramló szabadság-élményt. A szabad döntési lehetőség indokolatlan korlátozása, vagy cél és értelem egy alapvetően túl nyitott játékból? Majd te eldöntöd, hogy szándokra mi jelent.

A súlyos technológiai megvalósítást látva joggal szaladnak össze ■ ránk a homlokunk a város látképe az amígis Sim City 2000-et idézi, a helyszínek közötti váltás alatt pedig túl sokáig bámulhatjuk a töltésképernyőt, de ezen kívül nincs miért gyúrni ■ panaszkönyvet. A Sims mindig is a „mindenkinek kedvence” játék volt, a telefonos jelenlét pedig ismét olyan közegben tetszeleg, ami

Uj rovatot indítunk – a közönszók közvehetet sorítottunk a mobiljatekoknak is. Az apró programok sok számmal szórakoznak velük. Első körben a tavasz és a kora nyár filmbemutatóhoz illesztjük a felhasználókat. A rovat támogatója a Vodafone



ugyanancs mindenki számára elérhető – ritka szerencsés korreláció. Trip Hawkins, a 3D0 konzol teremője dobta be ■ köztudatba az „omni game” (szabad fordításban: „mindenkinek szőő játék, minden elérhető platformra”)

■ kifejezést – a terminus bizonytalan értelmezése esetében csak a kávéfőzőre is portolt Simst kell megfoglagnatni, hogy leessen a huzálőrőre. Mert pontosan ezt nyújtja a játék: mindenki számára megközelíthető, kedvelhető, szerethető élményt. ■



GYORSTESZTEK

Hawx

KIADÓ EA



Már a múltkor is leszögeztem, hogy a licenccel mobiljatek esetében a köpés feltétele reflex, amelyet szegélyelni sem kell – a HAWX esetében viszont benn ragadt a nyál. Shoot'em up játékként én még a pokolba is, ugyebár, márpedig a konzolos szimuláció után itt egy pergő, felülvezetés, bájosan pixelezett anyag fogadott. Szőő sincs az 1942 trónfosztásáról, bár mindent tud, amit a „nagyok” alakzatban belibbenő repülőgépek, fejlesztőitő fegyverek, alternatív tüzelés („bomba”), változatos helyszínek és pergő játékmenet – még egy boss is átfordítázkodott a Soukyugurentaiból, aminek csak tapsolni lehet. A telefonos kezelési viszonylagos örömtelensége és ■ játékmenet ebből fakadó érdekessége fájó, de megbocsátható pont, viszont a Java környezeti és ■ tesztelésre használt W8801-ből mindent kifacsart – ebben ■ udvartartásban ■ övé a korona. ■

TYLER

7.5

Trivial Pursuit

KIADÓ STARWAVE



Elektronikus kvíziáték ■ Electronic Arts anyaga jó eséllyel szorongathatja meg ■ mobilis mezőnyben idáig zászlóshajónak mondható Who Wants To Be A Millionaire torkát. Köszönheti ezt annak, hogy teljes egészében lokalizált – nem csupán fordított, de a magyar kulturális közegnek megfelelő, gondosan összeállított kérdéscsomagot kapunk. További előny, hogy hibázás esetén is nyugodtan játszhatunk tovább, az egyszerű vétekezés nem eredményez Game Over képernyőt. A kvízmaster és ■ játékos antiszociális kalandjához képest a Trivial Pursuit ■ társasjáték élményét is kínálja – dobókockák, színes meők, változatos témakörök és a jól megválasztott kérdések teszik ■ játékot valóban szórakoztató, „Ki nevet a végén?”-be oltott műveltségi vetélkedővé. Tíz perc, vagy tíz hónap, egyre megy, mindenképpen elszórakoztat. ■

TYLER

8.0

Sonic The Hedgehog 2 Crash!

KIADÓ GLU



Fél adag desszert – ■ Crash! alcímű viselő epizódi ■ Sonic 2 „befejezésének” tekinthető. A Rockpool csapata így próbál takarékoskodni a méretekkel, külön értékesítve a játék első és második felét. De kinek jutna eszébe sópánkodni, ha egyszer egy az egyben visszakapja a tíz, korábban megszokott fantasztikus pályát, egy az egyben a Megadrive grafikai színvonalán, a játék elején jellegzetes dalolás kíséretében felvilágos SEGA logóval? Mindenkinél, aki beleveti magát: bár ■ portálás minősége hibátlan, a vertikális képernyő szűköse mivolta néha bosszantó lehet, és a tizedmásodperces pontosságú időzítéseket megkívánó játékmenet is rámorog néha a telefon gonkibosztására. Kompromisszumképes Sonic-rajongókhoz receptre felirhatjuk, de a kockázatokról és mellékhatásokról nem érdemes megfedkezni. ■

TYLER

6.0

Block Breaker Deluxe 2

KIADÓ GAMELOFT



A kocka-potyogtatásra építő (értsd: Tetris-utántzat) játéklétszár után talán ■ Arkanoid/Breakout vonal selylette meg leginkább ■ imposztorok kísérletezését; alávaló fattyutó álomszép utódig sokféle lelszármozott születtet már. Alul a pad, felül ■ téglá árja – az ismerős receptnek csak az ízesítésen szoktak összeveszni. Jelenleg a meglepő fizikai modellezés van terítéken (a labda gyakran köszönőviszonyban sincs ■ newtoni törvényekkel), valamint a potyogtatott ikonok halmozásán: hatványozható multibál, pajzs, pluszpontok, újragerendelő alakzatok és leluhó bombák terítik be a képernyőt. A bukástól az elkoopathatlan alapötlet menti meg – de ez nem a kreatívítás kirjánázása, hanem az Apple-alapító Steve Wozniak zsenijének dicsérete. Nem továbbgondolás – bonyolítás és visszazelés, semmi más. ■

TYLER

3.0



ALAPOZÓ Olcsó eszközökkel hatásra törekvő, kétes értékű, sokadszorra újranyomott videojáték. Az alaprecept („gotta catch'em all!”) azonban még mindig működik...

Néha előfordul, hogy próbálom megérteni az egyes jelenségek mögött munkálkodó működési mechanizmust, végeredmény gyanánt pedig marios kérdőjeleket és SYNTAX ERROR feliratokat dobál a gép – és most is ennek a helyzetnek a kellős közepén mosolyog rám vissza. A Word, helyben vagyunk, jónapot kívánok.

A központi processzor képtelen feldolgozni, hogy Grath fejében mi játszódhatott le, amikor a „van új Pokémon-játék” és a „Tylernek kéne adni valamit tesztelésre” gondolat-sorok egységes egészet alkotnak. Fejében, de feldereng

kiadó **nintendo**
fejlesztő **game freak**
platform **ds**
megjelenés **júl. 27.**
multiplayer **2**



Szinte semmi újítást nem kapunk, de a Pokémon-rajongók ezt már megszokták az elmúlt évben

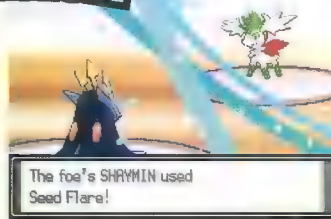
előttem valami 2001 Őrüdüsszei-zerű dolog – tudod, a kultikus snitt a majommal és a csonttal, Isao Tomita aláfestő zenéjével a háttérben.

■ **történet szemer-nyit sem változott '96 óta: kapd el a pokémonokat!**



Teljeskörű tájékoztatásért azért nem emlegetnék – láttam már működés közben több, bekapcsolt adó Pokémon-játékot is, így az alapkonceptióval legalábbis tisztában vagyok, csak az értékelési módszeren merengek el. Félreértés ne essék, a Pokémon Platinum okosan összerakott, tartalmas játék, az előző DS-es inkarnációhoz képest képes bővítményeket is felmutatni, de számomra már az előző is harmatgyenge, zsenge hűsnek számít a kézijáték-jelemező, pezsgő szerepjáték-mezőnyben. Hogy ez a rajongók kegyeit keresi? Ó, hát őket lehet hülyére is venni...

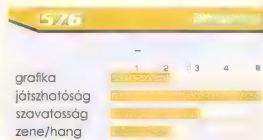
Mert nekik talán még beveszi a gyomruk, hogy bővítmény gyanánt kapnak 60 új zseb-szörnyet, talán nem visítanak fel, hogy „jézusmária, szent-séges atyáristén, ez komoly, hogy pont úgy néz ki a cucc, mint bármilyen SNES-en?!” talán elviseli a behúzott kézféllel mozgó szuperkuki/nyomi karaktereket, talán ők azok, akik valószínűleg – hamarosan újfent és változatlan formában napvilágot látó – Pearl/Diamond újramelegítésének is tapsolva örülnek, csak én nézek hülyén, hogy a korábbi részek óta érintetlen, másfél tucatnyi óra alatt kivégzhető játék vajon valóban értékelhető-e teljes értékű produktnak, vagy egy adminisztrációs hiba során teljes áron forgalomba hozott kiegészítőnek kellene elkönyvelni? Ez utóbbinak nagyobb az esélye – de ezt én látom így, nem pedig a rajongó, aki minden bizonnyal amiatt bont pezsgőt (és rosszsmájúság nélkül jegyzem meg: há ilyen, minden bizonnyal alkalomraeset), hogy ismét a menzakszót változatlan színvonalát idéző élményben részesülhet. Ami kicsit is izgalmas lehet és kirágódna – bölcsebből az álmatag játékokat, az a wii-fükdelmek jelenléte; a véletlenszerűen generált összecsapásokon kívül minijátékokban is próbára tehetjük



■ **A bolhós nyúl-kutya bevette extra támadását, izítsuk be tarajos pingvinünket!**

magunkat, barátaink közt megosztható virtuális dicsőségfalra krétázva fel az itt elért eredményeinket.

Nehéz dolog ezek után papírra vetni a Végső Verdictet – talán nincs is még egy ilyen ellentmondásos sorozat, ahol a fejlődés mértéke és a siker töretlensége ennyire ellentétes kapcsolatban lett volna egymással. Nem kétkeltem, hogy a rajongók jól fognak szórakozni vele, így a sajátosságai miatt nem lenne érdemes sem lepontozni, sem szigorúan sajátos szemszögből értékelni az anyagot. Dicsérni viszont a fennmaradó többiek miatt nem lehet: számomra a videojáték-újságírás nem csupán kritikáról, és véleményezésről, hanem a fogyasztóvédelemről is szól. ■



A Kiotól Termelőszövetkezet második negyedévi terménybeszolgáltatása. A második Ötéves Terv előirányzott mutatóit sikerrel teljesítettük, szabadság, elvtársak.

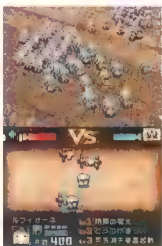
7.0

GYORSTESZTEK

Spectral Force Genesis

KIADÓ IDEA FACTORY FEJLESZTŐ IGNITION PLATFORM DS

A bevezető videó képkockái komolyabb, minőség iránti elkötelezettségről tanúskodtak, ám a csábéró csupán az első réteg volt; a játék indítása után még sokáig kellett tűrni, hogy kikotorhasson a hamuban sült gesztenye. Az Idea Factory stratégiai játéka ugyanis komplex, elsőre áttekinthetetlen, sokrétű anyag – nehezen



megközelíthető, távolagságot, de mindenképpen igényes darab. Címcszakban: csodás manga karakterek, puritán strásztárs térkép, stíluszal vezényelt valós idejű összecsapások, saját birodalmunk védelmének megszervezése, érdekszövetségek és határvilágosítás, véres-verejtéses harcrtéri küzdelem, diplomáciai bonyolalmak. A táblás strásztárs játékok szigorú szabályrendszerre keveredik a pergő csaták dinamizmusával – akár japán agyakból kipattant, sokoldalt Risknek is lehetne mondani. ■

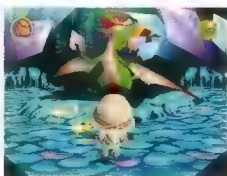
TYLER

6.0

Magicians Quest – Mysterious Time

KIADÓ KONAMI FEJLESZTŐ KONAMI JPN PLATFORM DS

Szokatlan húzás ■ Konamitól, hogy máshonnan merítene ötleteket – akkumulálódottnál náluk épp elég szellemi tőke – a frissen kevert koktéljukban viszont a méltán népszerű Animal Crossing bűbájos világát, és ■ Harry Potter varázslóiskola-meséjét



keverték össze. Sajnos a mixtúrából valami homályos, sötét és elidegenítő kovalyák születtek; a bucciféje karakterek ülvőitése készített halandzaszinkronja éles kontrasztban áll a szűk, bajos környezettel, amely mintha Tim Burton lelkivilágát tükröznék esős napokon. A teendők a Rofort-recept szerint stylum-mágiára oktatják a tanulni vágyókat, és a széleskörű lehetőségekből kifacsarható szórakozó valóban képes hosszabb időre a tenyérbe izsaszani a DS-t, de csakis akkor, ha a kivitelezés apróbb igénytelenségeit el tudjuk viselni – az pedig bajosan sikerül. Felejthető. ■

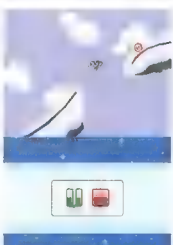
TYLER

4.0

Line Rider Freestyle

KIADÓ DEEP SILVER FEJLESZTŐ INXILE PLATFORM DS

Szokatlan, sőt, néha figyelemreméltónak mondható életútnak számít, ha egy flashjáték kereskedelmi forgalomban kapható, dobozos terméké avanszál. Így volt az N+–szal is, és bár ■ Line Rider borítékoltán nem fog még ekkora kultusz sem maga köré csavarni, elemenni nem érdemes mellette. A koncepció változat-



lan: siklopályát kell kialakítanunk a fizika törvényei szerint csetlő-bötölő sínekön számára. A web-alapú játék kötetlenségéhez képest a Nintendo DS-es kiadás immár választáshoz soundtrackkel, Story, Puzzle és Freestyle játékmódokkal, az ótéves gyerek firkálmányainál egy - de csakis egy! - fokkal komolyabb látványval, valamint pályatervezési funkciókkal csábít. Pofonegyszerű koncepció, ami szerencsére a gyakorlati vizsgán is csillogos ötössel teljesít, de csak kelletlenül nyitottsággal érdemes közelíteni hozzá.

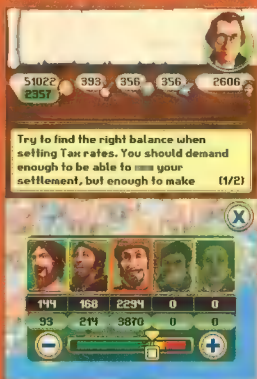
TY1 E8

6.0

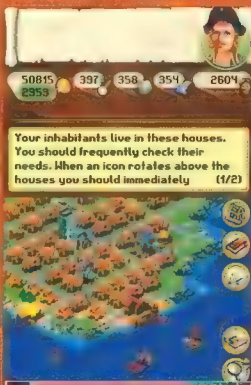


Create a New World

KIADÓ/FEJLESZTŐ **UBISOFT** MEGJELENÉS **MÁRC. 27.** PLATFORM **DS** MULTIPLAYER **2-4**

[illegible]

hazardous, possibly fatal. Technical assistance must be sought from a health-care provider for the correct use of the antidote. If a person is exposed to a chemical agent, they should be moved to a safe location and the antidote should be administered as soon as possible. For more information, see the antidote information on the product label.



értékelés
tyler

Ehhez hasonló játékokból nyugodtan lehetne havonta ötöt kiadni, azokat is ugyanilyen szépen megdicsérem.

5.0



Jagged Alliance

KIADÓ STRATEGY FIRST FEJLESZTŐ CYPRON PLATFORM DS MULTIPAYER NINCS MEGJELENÉS JÚN. 26.



■ Bár a dobozkép a JA2-ből származik, maga a játék az első rész feldolgozása. Átverés!

nosztalgiairól szól. Szemesülés a múlttal, de nem jó értelemben. Mint egy tizenöt éves válogatáskezeta, amit annak idején szerettél, de ha ma beteszted a magánod, elborzadsz. Különös firtora a sorsnak, hogy ma már se magnódeck, se kazetta, se az eredeti játéknak alapot biztosító MS-DOS platform nem létezik. 2009-ben a Jagged Alliance úgy hat, mint egy kitöveit, orpircingez, meztelen maori harcos, aki ültötte lóballja a lándzsáját Auckland belvárosában.

Egyébként minden stimmel: helyén van a toborozható sereg – a csapat különböző képességű tagjaiból verbuválható zsoldos brigád –, a két fázisban animált arcú szereplőkkel forgatott elizgatók, és a végrehajtandó missziók is mind-mind stimmelnek, de mindez nem golyóöl. Tizenöt év alatt történt egy s más, ami miatt a Jagged Alliance a múltat felelevenítő pillanatok dacára sem lesz más, csak egy a sok közül. Hiába a rendeltet videók, hiába a bájosan bumfordinak szánt, korhű prezentáció, ez így, ebben a formában ma már nem élethetős. Metavira szigete annak idején a stratégiai/taktikai akció krémjét jelentette a hatvan választható, egyéni képességekkel rendelkező katonával, a szármayait bontogató CD-ROM-technológia nyújtotta előnyökkel, a 486-os processzorok szármaybontogatókálvány – ezeket ma már lomtalanitáskor sem lehetjük fel.

Nintendo DS-en különösen szerencsétlen a játék helyzete: taktikai és akciójátékokból egyaránt észbontó a túlkínálat, a konkurencia pedig gázadás nélkül is állva hagyja a Jagged Alliance-t. Érdemes lenne hát egy másik évtizedes popslágerrel foglalni pár kősa emlékeket, amik most zsebképernyőn rohognak ki a sírgödörből? Aligha. Túl hamar válik keserűvé az édes, és túl nagy a megdöbbenés, amikor rájössz, hogy kipróbálás előtt nagyobbabnak tűnt az úr, amelyet be kellett volna töltönie. ■

Csak addig tapsolsz a restaurációnak, amíg bízol benne, hogy megkapod. Néha nem kívánod – ezek azok a helyzetek, amikor elégedetten forgatod a polcra leemelt, '83-as, ragacos üvegű Cabinet Sauvignon-t. A Jagged Alliance viszont nem jó évrát. Taktikára alapuló harcrendszere, felülnézeti, kopottas képe, ma már elavultnak számító felületének nem a

értékelés
tyler

Néha képtelenség méltósággal megőregedni, de pont ezért nem kéne hivalókivá megélni az idős kort.

3.0

KEZIMUNKA GYORSTESZTEK

THE HUMANS

DEEP SILVER • BLUE MONKEY • DS



A PC-s ósjátékok archeológusai előlástak a Prehistorik 2 főszereplőjét egy 5.25-ös mágneslemez bugrayiból, hogy kétidmenziós terepen zajló objektív-megoldással tengeisse modern világiból mindennapijait. Időlimit, primitív feladatok (faragj ki egy utadba eső szobrot, juss el a kunyhóig, vigyél magaddal egy másik ösömbert), felső képernyőn summázott pályarajz, ésbontóan dühítő játszhatósággal megverve. A csőkött ugrások és az elhibázott szökkenések után másodpercig vergődő szerencsétlen főszereplő láttán válik igazán világossá a megcélzott, vélhetően nagyon fiatal korotársai számára, hogy miért is halt ki a cro-magnoni ember – és mindenki számára világos lesz, hogy ez a játék miért nem fog sikereket aratni. ■

TYLER

3.0

MYSIMS PARTY

EA • EA REDWOOD SHORES • DS



Cseppet sem villanyoz fel, hogy az egyik hétvégémet megmérgező Wii-s eredeti után most már a zsembembe is befurakodott egy émylítő játékipari melléktermék. A bicskányitogató karakterdesign már önmagában is egy érzéstelenítés nélkül végrehajtott vakbélműtét borzalmával kecsegtet, egy újabb DS-es minijáték-gyűjtemény pedig csupán egy felesleges vödör víz a tengerbe. Az pedig, hogy a DS-es nyitócímként megjelent WarioWare Touch!-ból nem sikerült elsajátítani a legalapvetőbb játéktervezési szabályokat, az egyszerűen felfoghatatlan. Egy-két jó ötlet villan fel csupán a medvecukorba forgatott ragacos poszt-Barbie gicsből, azért pedig nem érdemes pénzt kiadni. A piranhát is csak az akváriumban érdemes megnézni, a fürdőakáda éresztve már beláthatatlan bajokat okozhat. ■

TYLER

2.0

JOHNNY BRAVO

BLAST • BLAST • DS



„Bármi lehetett volna belőled fiam. Bármi” – mondta csendesen az apa a drogdealer fiának a Betépv.c. filmben; ugyanez a gondolatfor totult fel bennem a Johnny Bravo láttán. Adott egy teljesen idegő, önmagá paródiájaként is helyt álló, macho rajzfilmhős, ehhez képest már az inicializációs képernyő is szörnyű dolgokat sejtetett. A játék láttán viszont úgy bennem akadt a sző, mint A walesi bárdok prominenseiben – körülbelül azon a ponton kaptam idegösszeomlást, ahol a Painttel megrajzolt szereplőknek súfolt széthulló tőz sprite-ok) összefüggéstelen robothangokat adva cirkálnak, virágcsokrokkal interakciót alakítva ki egy rózsaszín telékerítéses cirkuszor parondon. Probáltam azzal nyugtatni magam, hogy ez a torazin mellékhatása, de azt csak a teszt után vettem be... ■

TYLER

2.0

NIGHT AT THE MUSEUM 2

MAJESCO • FIZZ FACTOR • DS



Elemlámpával küzdő biztonsági őr hadakozik egy múzeum életre kelt kőrnetei ellen – legalábbis ez a történet, ha jól vettem ki a rendelt bevezető fimből, ami technikaileg eleve úgy fest, hogy valós időben mozgatva is kiröhögnek. Az első sokk után vegyítisz platformjáték-gulyás leveles fogad, minden fontosnak érzett komponensből egy kicsit szemegetve: Bionic Commando-módra csáklázunk, lifteket és platformokat mozgatunk, és begyűjtjük a speciális képességeket, amelyek közül az alsó képernyőn, a stílusszal tudunk válogatni. Ez adja a játék sava-borsát, ám még így sem lesz sem eredeti, sem lebilincselő – egy lakatlan szigetre csöppenne akkor is érdemes inkább a kőkusztód-törésre és a tengerben pancsolásra szavazni, ha nincs más videójátékos alternatíva. ■

TYLER

3.0



A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE JÚLIUS 16-ÁN JELENIK MEG.

Minőségi játékok



kedvező áron!

CRUSADERS

THY KINGDOM COME



z Úr 1096. évében megindult az első keresztes háború a Szentföld meghódítására. A Te feladatod lesz, hogy győzelemre vezessed a sereget! Vajon sikerrel jársz, vagy elbuksz?



magyar
nyelven



Minden EVM PC játék ajánlott fogyasztói ára egységesen **1999 Ft/db**

www.evm.hu

576 KByte

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360 WII

EXKLUZÍV BESZÁMOLO

E3 2009

Los Angelesből jelentkeztünk: több, mint 80 játékot próbáltunk ki az év legnagyobb játékiállításán!

TESZT (PC, PS3, XBOX 360)

FIGHT NIGHT 4

Megérkezett minden idők legszebb sportjátéka! És ami a legjobb: a minősége is hasonlóan jó lett!

TESZT + NYEREMÉNYJÁTÉK (PC)

THE SIMS 3

Bevalljuk férfiasan: rákattantunk. Az EA szappanopera-szimulátora szórakoztató, változatos és gyönyörű lett!

Prototype

Ez történik, ha szabadon engedsz egy különleges képességekkel rendelkező, de erkölcsi érzéket nélkülöző antihőst New Yorkban!

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK!
OLVASS ÉS NYERJ!

200.000 FT-OS
NYEREMÉNYJÁTÉK

FANTASZTIKUS
ELŐFIZETŐI AKCIÓ,
AJÁNDÉK TELJES
JÁTÉKKAL

AZ
576
ÚZLETEKBE
25 %-KAL
OLCSÓBB!

2009. június
799,-



MASS
EFFECT



2 AJÁNDÉK
POSZTER!

Teszttek

The Conduit, EA Sports Active, Ghostbusters, Secret Agent Clank, Battle Fantasia, BioShock Commando, UFC 2009, Terminator Salvation, Red Faction Guerrilla, Pokémon Platinum, Jagged Alliance



SPLINTER CELL CONVICTION



GOD OF WAR 3



SUPER MARIO GALAXY 2



METAL GEAR RISING